COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2007 1月号 No.080
平成19年1月1日発行（毎月1回1日発行） 第8巻 第1号 通巻第80号

ARCADIA アルカディア

定価650yen
enterbrain



特報新作群
- BattleFantasia
- 機動戦士ガンダム0083 カードビルダー
- OutRun2 SPECIAL TOURS SDX
- LET'S GO JUNGLE!
- 2SPICY(TOO SPICY)

●GOLI氏描き下ろしイラスト連続掲載!!
ビート・レイジング

GuitarFreaksV3
DrumManiaV3
BEMANIトップランカー決定戦Archive

攻略特集
- 三国志大戦2
- 虫姫さまふたり
- 旋光の輪舞SP
- Virtua Fighter5 VERSION A
- GUILTY GEAR XX ΛCORE
- MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
- Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
- 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
- 機動戦士ガンダム 戦場の絆

BATTLE GEAR 4 Tuned
AFTER BURNER CLIMAX
みんなで鍛える全脳トレーニング
WCCF ヨーロピアンクラブス 2005-2006
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

●新コーナースタート!
鉄拳5 DARK RESURRECTION

●好評連載中!!
トリガーハート エグゼリカ
「トリガーハート エクステンション」

先鋭"萌え"2D格闘にCATCH UP!!

アルカナハート

SEGA

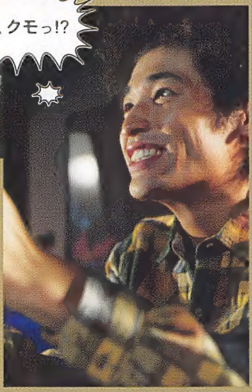


LET'S GO JUNGLE!
LOST ON THE ISLAND OF SPICE

©SEGA http://letsgojungle.sega.jp/

巨大化した生物が襲ってくる衝撃。息つく間もなく変化するステージ。東南アジアのジャングルを舞台に展開するアクションガンシューティングゲームがここに誕生。弾がなくならないからひたすら撃ちまくれて、初心者でも簡単に楽しめる。マシンガン以外にもオールで叩いたり、パチンコを放つなど、今までにない武器を使いながら必死に応戦。終了後に、プレイヤー2人の相性がわかるから**デート**にもぴったり。目指すのはドキドキ感と爽快感をもたらしてくれるあの未開のジャングル。2人で力を合わせながら、この危機から見事脱出せよ！









キミの"ハマる"がきっと見つかる。



かつてない圧倒的な
かつてない映像美。**スピード感。**

20年の時を越えて、フライトシューティングゲームの傑作「アフターバーナー」が、驚愕の進化を遂げふたたび帰ってきた。いきなり発生する緊急指令や、プレイの成績によって変化する敵の攻撃など、操縦するプレイヤー達をアツくする要素が満載。次々と迫りくる敵機を一網打尽に。





簡単な操作性や映像に連動する可動マシンで白熱間違いなし。避ける&撃つの爽快感を体感!



AFTER BURNER CLIMAX™

©SEGA http://sega-afterburner.com/

Produced under license from Boeing Management Company.
Produced under license from Northrop Grumman Systems Corporation.

BOEING OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

NORTHROP GRUMMAN

GAME CENTER presented by SEGA


NINTENDO DS
SNKとCAPCOMが
DSを舞台に
カードバトルで大激突!!
SNK&カプコン合わせて40タイトルの中から、
両社の人気キャラがカードになって続々登場!!
SNK VS. CAPCOM カードファイターズDS
CARD FIGHTERS
2006年12月14日発売予定
希望小売価格 ¥5,040(税込)
CERO A
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
www.snkplaymore.co.jp


METAL SLUG COMPLETE
10th Anniversary
★METAL SLUG SERIES★METAL SLUG★METAL SLUG2★METAL SLUGX★METAL SLUG3★METAL SLUG4★
★METAL SLUG5★METAL SLUG6★FOR PLAYSTATION PORTABLE★
PSP®(PlayStation®Portable)専用ソフト
メタルスラッグ コンプリート
7 Arcade titles in 1Disc
"METAL SLUG" History since 1996
METAL SLUG COMPLETE
画 高荷義之
この内容、まさにコンプリート!!
"メタスラ"シリーズがPSP®(PlayStation®Portable)に結集!アーケード版全7作を完全収録して、ついに登場!!
★壁紙やBGMを入手できるギャラリーモード搭載!
★アドホックモード対応で 2人協力プレイも可能!
今冬発売予定
希望小売価格 5,040円(税込)
CERO B
METAL SLUG 10th anniversary アーケード版全7作完全収録
※画面はハメコミ合成です。
PlayStation®Portable



ハイテンションマックス
吶れ HTMAX！
式神の城Ⅲ攻略DVD登場！
全10キャラを網羅する12部門を収録！
各部門をトップクラスのプレイヤーが担当。
ボリューム満点のDVD3枚組。
とくと御覧あれ！
式神の城Ⅲ
APPRECIATE DVD
絶賛発売中！
希望小売価格
6,930円（税込）
セガ流通による全国販売！お近くのゲームショップにお問い合わせください。
プロモーションムービーも配信中！ http://www.m-cs.co.jp
式神の城Ⅲ 攻略イベント開催
詳しくはWebページまで!!
http://www.m-cs.co.jp/sikikami3/
好評発売中!!
斑鳩 IKARUGA
APPRECIATE DVD
希望小売価格 5,040 円
式神の城 Ⅱ
APPRECIATE DVD
希望小売価格 6,090 円
MCS
Media & Creative System
Alfa System
「式神の城」は、株式会社アルファ・システムの登録商標です。
© 2001-2006 Alfasystem Co.,Ltd. All right reserved.

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2007年1月号(No.80)

http://www.arcadiamagazine.com/

目　次

発行所／株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話0570-060-555(代表)



表　紙　の　裏

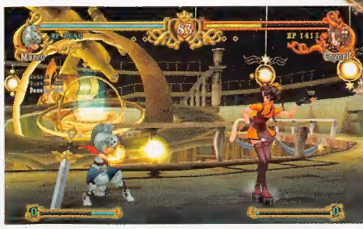
『アルカナハート』
えっへへ!　冴姫ちゃんとツーショット〜!!
はぁと、くっつきすぎ。

スク水、巫女、犬忍者、さらには小悪魔やヒューマノイドまで混在し、正統派から色モノまで個性的な美少女キャラが織り成す最新2D格ゲーが登場!また、キャラゲーと侮ることなかれ。練り込まれた対戦システムは、ヘビーユーザーも納得の完成度!!記事は26ページから。刮目せよ!!

©Yuki Enterprise inc.

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)





©2006 ARC SYSTEM WORKS CO.,LTD.



美しい格闘ゲームは好きですか?

タイトーの最新基板×アークシステムワークスのセンス、という強力なコラボレーションから生まれた、完全新作格闘ゲームの情報がついに解禁!　興味をそそられる物語を秘めた魅力的なキャラクターと高度なグラフィック、格闘ゲーム初心者でも問題なし、むしろウェルカムなファンタジックワールドと見どころだけでもかなりのもの。各方面から熱い視線を浴びるこのタイトルが気になるアナタはすぐさまこのページをめくられたし!

早くも話題沸騰!　要チェックタイトル!!

絶賛人気稼働タイトル大攻略!

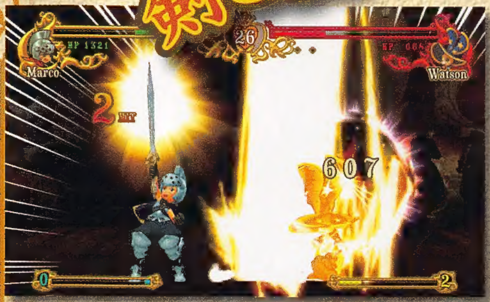
セガ冬の新作一挙紹介!

カードゲームの聖地が続々開店!

掲載ゲームタイトル

連載記事

剣と魔法と蒸気の対戦格闘、あらわる！







BattleFantasia
バトルファンタジア

アークシステムワークスが放つ、新たな対戦格闘『バトルファンタジア』がついにそのヴェールを脱ぐ！　暖かな色彩で統一されたファンタジーの世界を舞台に、一癖も二癖もあるキャラクターたちが大暴れ！　対戦格闘で実績のある同社作品だけに、ゲームバランスも心配ご無用。今から稼働が待ち遠しい一作だ。

BattleFantasia

- ■メーカー：アークシステムワークス
- ■ジャンル：剣と魔法の対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2007年春予定
- ■使用基板：TAITO Type X2

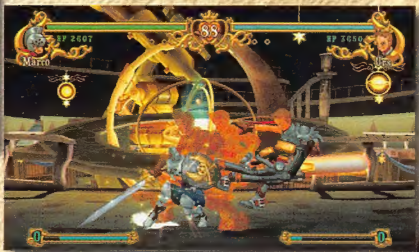
超美麗グラフィックで送るファンタジック格闘に刮目せよ

『ギルティ』シリーズのアークシステムワークスが放つ新作対戦格闘、その存在が遂にヴェールを脱いだ！　それは、最新基板「TAITO TypeX2」によって表現された、中世ヨーロッパを基調としたファンタジー世界で繰り広げられる3D格闘。しかし、ゲームシステムは「2D対戦格闘ゲームの面白さ」を極限にまで追求したものとなっている。超美麗3Dグラフィックで2D格闘が楽しめるという、これまでに無い全く新しい格闘ゲーム、それが『バトルファンタジア』なのだ。

紹介初回である今月は、独特の世界観とイメージ、そしてキャラクターを中心に見ていこう。

一見すると2Dで描かれたような画面。3Dは表現能力を追求することのみに使い、ゲームの基本を2D格闘とすることで、新鮮かつ遊びやすいシステムを提供しているのだ。





ファンタジー世界を基調に、独特な世界を展開することで、これまでの対戦格闘の常識を覆す、強烈な個性を持ったキャラクターが完成。キャラを操作するだけでも圧倒的に面白い！

Story

かつて世界に闇が舞い降りた
人は　6度の戦いを挑むが敗れる…
希望は失われ…
もはや神に祈るしかなかった
しかし　闇はついに切り払われる
4人の英雄達の手によって

光が蘇り　世界は再び平和のときを迎えた
大陸は「魔法王国」「蒸気帝国」に二分され
かつてない繁栄を謳歌していた

そして　今…
世界は再び歪み始めていた
兆しは各地で顕れ
人々はこう噂するようになった
「黒き前兆」と…

だが、運命は
再び戦士を引き寄せていた

ある者は正義を貫くため
ある者は本能に身を委ね
ある者は己が信念を確かめるため
自らの願いの為、彼らは戦いを挑んでゆく

今ここに、新たなる英雄たちの物語が始まる

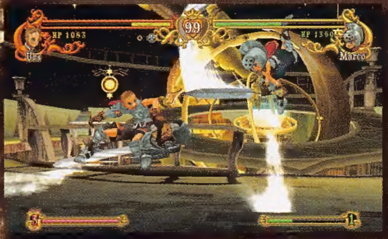
次ページから超ビューティフルなキャラクターたちを紹介！（前編）

今回は、全11人の登場キャラクターのうち、6人を紹介しよう。一癖も二癖もある特徴的なキャラクターたちの魅力を、余すところの無いようお伝えしている。残りのキャラについては次回紹介。お楽しみに！

熱き瞳を携えし伝説の勇者の息子

行方不明になった伝説の勇者である父に代わって、世界を救う旅を続けている戦士、ウルス。巨大なチェーンソーのような改造武器「バシリスク」を豪快に振り回す、力押しの闘いを繰り広げる。武器の能力を使った、炎の技も気になるところだ。

クラス	勇者の息子（闘士）
武器	改造武器「バシリスク」
戦法	力押し



「バシリスク」にまたがって、突進攻撃を出すウルス。重そうな武器を自由自在に操って繰り出す、パワフルで直線的な攻撃が彼のウリ。

イラストチェック！

巨大な武器「バシリスク」と、意思の強そうな瞳が特徴的なウルス。体を覆う鎧に目を奪われがちだが、なにげにファイアーパターンのボトムをはいているのがオシャレ、かつ熱血漢イメージをアピール。



強大な炎の力で相手を焼き尽くせ!!



振り下ろすバシリスクから巨大な火柱を吹き上げる超必殺技がマルコにヒット！　その威力、まさに超絶。それにしても、実の弟にこの仕打ち……、勝負とはまこと非情なものである。

どっからでも
かかってきやがれ！

ウルス Urs

相棒と一緒に兄を追う小さな剣士



マルコ Marco

冒険の
旅に
しゅっぱーつ！

ウルスの弟、マルコ。彼は兄を追って、仲良しのちびドラゴン「チャーシュー」とともに家を飛び出してしまう。携えるのは手に少々持て余し気味な、大きな剣。その剣を使った、思い切りのよい攻撃で戦乱を駆け抜けていくことになるのだ。



チャーシューを呼んで、ともに闘うマルコ。ちびとはいえ、やはりドラゴン。恐らく強力な攻撃でマルコを助けてくれることだろう。

クラス	勇者の息子（剣士）
武器	ダイナソード
戦法	自分なりに工夫した父親の剣技

イラストチェック！

ファンタジーの王道といえる剣＋鎧の装備と、あどけなさの残る表情が印象的なマルコ。兄に似た瞳には彼の心の強さをうかがわせる。その体躯に似合わない巨大な剣を使って、どのような闘いをするのだろうか。

チャーシューとともに勝利を目指せ！



この技、なんと相手のスカートをめくってしまうものらしい！　相手が男キャラのときは一体どうなるのか、興味は尽きない？

運命に導かれし薔薇の姫

オリヴィア Olivia

薔薇の小国「ローゼリア」のプリンセス、オリヴィア。長いフラッグのリーチを生かした、中距離でのけん制を中心とした立ち回りが得意なキャラクターだ。その姿の通りの軽やかな身のこなしで、可憐に舞い闘う姿に、プレイヤーは魅了されること間違い無し！



フラッグを掲げて、超必殺技を出そうとしているオリヴィア。3Dで見ても、イラストとそん色の無いかわいらしさに仕上がっているのが驚きだ。

イラストチェック！

バトントワリングをほうふつとさせる、キュートなコスチュームがまず目に入る。足元の白いブーツの鎧を思わせる装飾と、女の子らしさをアピールする厚底のコラボレーションが"個性的なお姫様"を演出。



ごめんなさいお父様……。すぐに戻ってきます

お姫様は結構したたか!?



可憐で物静かなプリンセスかと思いきや、相手にキスをしてメロメロにしてしまう技も持っている。意外とおてんばな一面も持っているとしたら、闘いに旅立っているのも納得がいく？

クラス	プリンセス
武器	ハートオブエタニティー
戦法	中距離での可憐なけん制

陰から姫を美しく見守る守護者

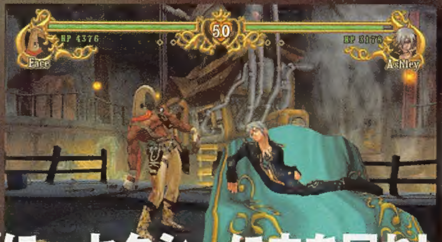
アシュレー Ashley



貴女の影となって生きる……。俺は……。

元はローゼリアの王族を守るロイヤルガード。旅立ったオリヴィアを、陰からずっと見守っている。戦法は、持ち前のスピードを生かした体術で、そのモーション一つ一つが、やたらとセクシー。相手のハートを盗んで攻撃力をアップさせることもできるようだ。

闘いの最中にもかかわらず、ベッドに横たわりポーズを決めるアシュレー。対戦相手が困惑すること必至!?



華麗に、セクシーに立ち回れ！



セクシーに座り込むようなモーションからのけん制攻撃。リーチは短いが、素早い連打で相手をひるませて、連続技をたたき込もう。

クラス	ロイヤルガード
武器	美貌とスピード
戦法	素早さと美しさ

イラストチェック！

股間の辺りまで大きくはだけた、全身にフィットするボディスーツが、セクシーを通り越してフェティッシュなアシュレー。その立ち姿や流し目から想像するに、相当ナルシストなキャラのよう!?



強力な対空技がヒット！　こんなときでも指先までポーズを完璧に決めるのは、やはり彼なりのこだわりなのだろうか。

対戦格闘にメガネショタの波到来!?



超必殺技発動！ その後繰り出したボールは、画面上をゆっくりと進んでいく。連続技に組み込むことができそうだ

くらえ神罰!　裏の顔に驚くな!



見た目からは全く想像できない、鬼の形相で技を出そうとしている!? どうも、相当ギャップの激しそうなキャラクターのようだぞ。

セドリック Cedric

セドリックは、王立神学校のエリート学生。兄を追うマルコに巻き込まれて、旅に出るハメに。飛び道具に対空技と、鉄壁の守りを誇る技を多く持っており、懐に隠し持ったモーニングスターで痛い一撃をくらわせることもできるなど、オールマイティなキャラといえる。

クラス	王立神学校学生
武器	モーニングスター
戦法	防御主体

イラストチェック!

眼鏡に整えられた髪型、そしてなんといっても半ズボンから覗く素足がまぶしい？　美少年・セドリック。よく見ると法衣の後ろ側には無数のスペアメガネが!?　メガネっ子の戦闘準備はぬかり無しと見た!



見た目はキュート、中身は実力者？

ワトソン Watson

魔法王国の王立天文台長にして、「預言者」でもあるワトソン。その地位が示す通り、さまざまな強力な魔法を使いこなし、ウサギらしく？　空中を飛び回って、相手をかく乱する戦法が得意だ。そのサイズから、当たり判定が小さそうで相手にするのもやっかいかも？

イラストチェック!

どう見ても、キュートなウサギにしか見えないワトソンは、早くも格闘ゲーム界最強の萌えキャラとして不動の地位を築きそう。魔法で召還される目玉つきのトラバサミ（名前不明）もなにげにラブリー。



クラス	王立天文台長
武器	魔法
戦法	ジャンプと魔法



魔法のトラバサミを地面に出現させる必殺技が相手をキャッチ！ 動きを封じた状態から、一気に距離を詰めて連続技をたたき込んでやろう。

多彩な魔法で知的に攻める!



地面に巨大な魔法陣を描き、大魔法の発動準備を行なうワトソン。このあと一体どのような必殺技が発動するのか!? また、そのハイクオリティなグラフィックは、最新基板の性能をバッチリ引き出しているぞ。

基本から新要素までを最速攻略!!



ギルティギア イグゼクス アクセントコア
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：12月予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

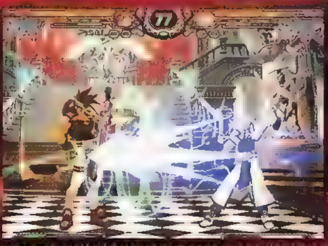
稼動開始を目前に控え、プレイヤーの期待は爆発寸前の「ΛCORE」。今回は気になる新システムから生まれ変わったキャラ攻略まで、いち早くお届け。これを読んで知識を深め、真冬の対戦を熱くしよう！

Text（システム）

ゲームシステム解説

数が多いため複雑に感じるかもしれないが、必要なものだけ押さえれば十分。一つずつ覚えていこう。

『GGX』シリーズを初めてプレイする人にありがちな、「システムが多くて覚え切れない、どのシステムから覚えればいいのか分からない」という悩み。そこで、下表のシステム一覧ではその概要に加え、それぞれの重要度を併記しておいた。これを参考に、重要度の高いシステムから覚えていこう。また、特に重要なものはP011で解説しているので、詳しくはそちらを参照してほしい。



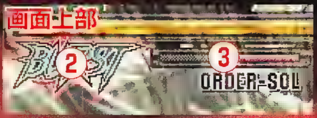
システムの数が多く、すべてを使いこなすにはかなりの慣れが必要。まずは重要なものから一つずつ覚えていき、少しずつ身に着けていこう。

各種ゲージの見方

画面下部の①はテンションゲージ。攻撃的な行動によって増加し、25%でフォースロマキャンとフォースブレイク、50%で覚醒必殺技とロマキャンを使用可能。消極的な行動を取るとゲージが暗くなり、さらに続けるとネガティブペナルティが発生してゲージがゼロになる。画面上部の②はバーストゲージで、満タンだとサイクバーストを使用可能。減ったゲージは、時間経過や攻撃をくらうことでたまる。

上部の③はガードバランス。基本的には攻撃をガードすると増加、くらうと減少し、多いほど大きなダメージを受けやすい。また、一定値を超えるとゲージが点滅し、その間はくらった攻撃がすべてカウンターヒットになる（詳しくはP011参照）。下部の④は、紗夢の強化ストックやアバの輪血パックなど、キャラ固有の要素が表示される。





システム一覧

システム	操作	解説	重要度
ダッシュ／空中ダッシュ	➡➡／空中で➡➡	前方に素早く移動する動作。ミリア、ディズィーは1回のジャンプ中に2回まで空中ダッシュができ、ポチョムキンはダッシュ、空中ダッシュ共に不可能。	★★★
バックステップ／空中バックダッシュ	⬅⬅／空中で⬅⬅	後方に下がる動作で、バックステップは出始めに無敵時間がある。空中バックダッシュはミリア、ディズィーなら1回のジャンプ中に2回まで可能、ポチョムキンは不可能。	★★★
2段ジャンプ／ハイジャンプ	ジャンプ中に⬈or⬆or⬉／レバー下方向の後、素早くジャンプ入力	2段ジャンプは方向を変えつつ行なえるが、1回のジャンプ中に前後空中ダッシュとの併用は不可能。ハイジャンプ中は前後空中ダッシュのみ可能だ。	★★
投げ／空中投げ	相手の近くで⬅or➡＋HS	投げの間合いはキャラごとに異なるが、入力と同時に投げられる。なお、投げられた瞬間に同コマンドで投げ抜けが可能。ただしタイミングはシビアだ。	★★★
ダストアタック	立ちD	中段攻撃で、地上ヒット時は相手を高く浮かせる。このときはレバー上方向で相手を追いかけるホーミングジャンプに移行でき、専用の連続技を決められる。	★
覚醒必殺技	特定のコマンドを入力	テンションゲージ50%（例外アリ）で出せる、強力な必殺技。性能はさまざまだが、威力が高かったり、出始めに無敵時間があったりと、優秀なものが多い。	★★
一撃必殺準備／一撃必殺技	P・K・S・HS同時押し／⬇⬊➡⬇⬊➡＋HS	一撃で相手をK.O.できるが、実戦で決めるチャンスは少ない。メイのみコマンドが⬅⬋⬇⬊➡⬅⬋⬇⬊➡＋HSで、ディズィー、聖騎士団ソルは使用できない。	★
フォースロマンキャンセル	対応技後にタイミング良くD以外のボタン三つ同時押し	ロマキャンと同じく動作をキャンセルするシステムで、使えるタイミングが限定されている分、空振り時も可能でテンションゲージ消費量が25%と少ない。	★★★
フォースブレイク	特定のコマンドを入力	テンションゲージを25%消費し、強力な必殺技を繰り出す。覚醒必殺技の縮小版といえるが、使用後は一定時間、テンションゲージがたまりにくくなる。	★★
直前ガード	相手の攻撃が当たる直前にガード	成功するとキャラが白く光り、通常ガードよりもガード硬直の時間とノックバックの距離が短くなる。また、ロボカイは電力ゲージが増加する効果もある。	★
フォルトレスディフェンス	レバーガード方向＋ボタン二つ以上同時押し（S・HS同時押しは除く）	テンションゲージを若干消費し、ガード硬直は長くなるが、ガードバランス上昇や必殺技でのケズリを無効化できる上、相手との間合いが離れやすくなる。	★★★
スラッシュバック	相手の攻撃が当たる直前にレバーガード方向＋S・HS同時押し	直前ガードとフォルトレスの長所を合わせたような防御法。タイミングはシビアだが、ガード硬直がほとんど無くなるため、素早く反撃に転じられる。	★
デッドアングルアタック	ガード中に➡＋D以外のボタン二つ同時押し	テンションゲージを50%消費し、ガード硬直をキャンセルして専用の反撃技を出す。どのキャラも出始めに無敵時間があるので、守勢時の切り返しに有効。	★★
サイクバースト	Dを含むボタン二つ同時押し	バーストゲージが満タンのときに使用可能。無敵時間がある上、やられモーション中やガード中にも出せるので、割り込みや連続技からの脱出に使える。	★★★

表記の見方 ※本文中の略称や略語は以下の意味を表しています。 **ガトリング**……ガトリングコンビネーション **ダスト**……ダストアタック **ロマキャン**……ロマンキャンセル **デッドアングル**……デッドアングルアタック 【 】……ガトリングでのつなぎ（カッコ内） ●……キャンセル ●……ジャンプキャンセル ●……ロマンキャンセル ●……ロマンキャンセル

重要システムをチェック!!

ここでは、対人戦において特に重要となる、いくつかのシステムを解説していく。まずは下記のシステムの使い方を覚えることが、上達の近道になるハズだ。

ロマンキャンセル

テンションゲージを50%消費して技の動作をキャンセルするシステムで、ほぼすべての打撃技（飛び道具や特定の技は除く）で利用可能。攻撃をヒット、またはガードさせた瞬間から硬直が解けるまでの間、任意のタイミングで使用できる。

主な使い方は、連続技強化とリスク軽減の二つ。連続技に使う場合は、ガトリング中にヒット確認しておき、ヒット時は相手を浮かす技や高威力の必殺技につなぎつつそれをロマキャンし、さらに追撃するのが効果的だ。

リスク軽減の場合、スレイヤーのパイルバンカーなど、スキは大きいが見返りの大きい技に使うのが有効となる。ガードを確認してからロマキャンすれば、反撃を受けなくなるどころかこちらが有利な状況になるので、さらに攻めを継続できるのだ。

硬直をキャンセルして……



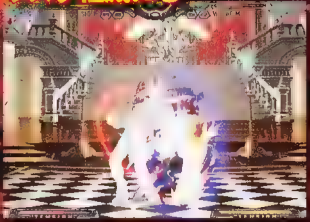
例えばチップなら遠距離立ちS→冽掌と出し、ヒット時は麓砕につないでそれをロマキャン。

連続技を強化!!



すぐに動けるようになるので、ダッシュ近距離立ちSが連続ヒット。さらに連続技が決まる。

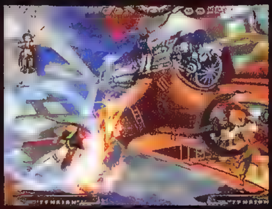
リスク軽減にも



ヴォルカニックヴァイパーなどのスキが大きい技でも、ロマキャンを使えばリスクはほぼゼロに。

フォースロマンキャンセル

フォースロマキャンは対応技の特定タイミングしか使えず、その受付タイミングはシビア。しかし、ゲージ消費が25%と少ない上、相手に当てなくても使用可能。特に飛び道具系の技はフォースロマキャンしても弾が消えないので、独特の連続技や連係を組み立てられるぞ。



このように、飛び道具系の技は弾がそのまま残る。ガンフレイムは連続技強化とリスク軽減の両面で活用できるぞ。

フォルトレスディフェンス

キャラの周囲に緑のエフェクトが発生するフォルトレス。使用中は少しずつテンションゲージが減っていき、相手の技をガードした際もテンションゲージを消費してしまうが、通常ガードには無い性能を持っている（詳しくは右のリストを参照）。

フォルトレスの効果の中で最も重要なのは、ガードバランス上昇の無効化とノックバックの増加だ。

相手の起き攻めなどを通常ガードでしのごうとすると、布石となる技をガードする際にどうしてもガードバランスが上昇してしまい、ガードを崩された際に大ダメージを受けてしまう。ここでフォルトレスを使えば、ノックバックの増加により相手は連係を仕掛けにくくなる上、ガードバランスが上昇しないのでガードを崩されても被害が少なくて済むのだ。

また、空中で使えばほとんどの技をガードできるのもポイント。特にダウン復帰した後は着地際を狙われやすいので、しっかり空中フォルトレスを使って相手の対空技をガードするクセを付けておきたい。

～フォルトレスディフェンスの長所～

- ガードバランス上昇や必殺技などのケズリダメージを無効化
- 空中版は空中ガード不能技をガードすることが可能
- ノックバックが大きいため、間合いが離れやすい
- 地上ダッシュ中に可能なので、急停止する手段として使える

相手の攻めをしのぐ



困ったら立ちフォルトレスがセオリー。下段始動の連続技は威力の低いものが多いのだ。

ダッシュを急停止



ダッシュ中に行なうとその場で急停止ができる。間合いを調整するのに便利。

サイクバースト

サイクバーストは、出すときの状態によって性能が変化する。

通常状態から出したときの金色サイクバーストは、バーストゲージの消費量が若干少なく、動作中すべて打撃に対して無敵。ヒット時はテンションゲージがMAXになるので、スキの大きい技に合わせよう。

やられ中やガード中に出したときの青色サイクバーストは、バーストゲージをすべて消費し（ヒット時は少しゲージが回復）、攻撃が終わった時点で無敵時間が切れる。ガードや空振りに注意しつつ、連続技からの脱出や切り返しに使っていこう。

一発逆転



金色サイクバーストを当てればテンションゲージがMAXに。一気に攻勢へ転じられる。

緊急回避



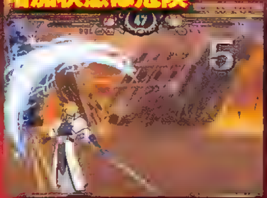
青色サイクバーストは連続技や起き攻めをされたときに。ガードされないよう注意。

ガードバランス

ガードバランスは、ダメージ補正に関係する重要なゲージ。相手の攻撃をガードすると増加、くらうと減少し、初期値より多い場合は補正無しでダメージを受け、少ない場合はゲージに応じてダメージに減少補正がかかる。また、75%以上になるとゲージが点滅。この状態で攻撃をくらうと必ずカウンターヒットになる。

攻める側は相手のガードバランスをためつつ攻めれば、ガードを崩して連続技を決めた際のダメージが跳ね上がる。一方、守る側はガードバランスの増加を防ぐのが重要。フォルトレスでしのぐことを忘れずに。

増加状態は危険



ガードバランスがたまっていると、ちょっとした連続技でも大ダメージを受けてしまう。

カウンターヒットに注意



点滅中はすべての攻撃がカウンターヒットに。攻撃側は限定連続技を狙うチャンスだ。

●そのほかのシステム：「よろけ」地上で特定の技ヒット時に発生。くらった側はレバガチャで回復できることと、投げ技が連続技として決まるのが特徴。　「相殺」両者の攻撃と攻撃がぶつかると発生。キャンセルして移動以外の行動に移行できる。　「カウンターヒット」技の出始め～攻撃中に攻撃をヒットさせると発生。やられ時間が延びるほか、ヒット効果が変わる技もある。

新システム&変更点をチェック!!

ここでは、『ΛCORE』で新たに追加されたシステムや、調整が加えられたサイクバーストの性能について解説。これを知っておけば、対戦で一歩リードできるぞ。

NEW!! スラッシュバック

複数あるガード方法のうち、最も強力なのがこれ。テンションゲージをわずかに消費することで発動でき、成功時は相手の攻撃を問わずガード硬直がほぼ無くなる上（地上2フレーム、空中4フレーム）、ノックバックの軽減、ガードバランス増加やケズリダメージの無効化、テンションゲージの増加、といった効果を得られるのだ。

ただし、受付時間は非常に短く、入力後は一定時間ガード不能となる。ハイリスクハイリターンなガード方法だ。

硬直を大幅に軽減



成功時はガード硬直がほんのわずかに。素早く反撃に転じられる、強力なガード方法だ。

失敗時は……



一定時間ガード不能に。だが成功時のみ続けてスラッシュバックの入力が可能だ。

NEW!! 新やられ動作

今作では、地面をすべるようにダウンする「スライドダウン」と、端に張り付いてから真下に落ちる「壁張り付き」という、2種類のやられ動作が追加。

スライドダウン中はやられ判定があり、追撃すると通常の空中ヒットと同じ状態に（追撃しなければそのままダウン）。壁張り付きは画面の端ではなく、フィールド全体の端にぶつかると壁に張り付く仕組み。常に追撃可能だが、ダウン復帰不能時間が過ぎれば接地前でもダウン復帰されてしまう。

スライドダウン



地面をズサーッとすべっていくスライドダウン。画面端付近なら追撃を決めやすい。

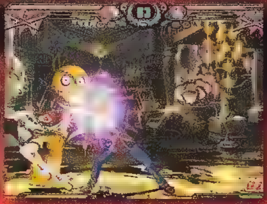
壁張り付き



フィールド端以外では発生しないことに注意。壁に張り付く時間は技によって異なる。

NEW!! 投げ抜け

両者が同時に通常投げを入力、または投げられた側が直後に通常投げを入力すると、投げ抜けが発生する。投げ抜け後は基本的に両者五分の状態となるが、どちらかが投げられた後に入力した場合、抜けた側は着地動作が入り行動が制限される分、わずかに不利な状況となる。受付時間が非常に短いので、狙って発生させる状況は少ないだろう。

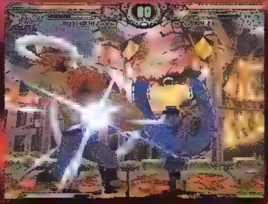


通常投げ成立～抜けの形となった場合、キャラや投げた方向によっては左右が入れ替わる場合があるので注意。

NEW!! フォースブレイク

テンションゲージを25%消費して出せる強力な必殺技で、ロマキャンなどと同じく、使用後は一定時間テンションゲージが増加しにくくなる。

アクセルの白波の焔など、別の技から追加入力で出すものもある。そのタイプのほとんどは画面暗転の演出が入り、覚醒必殺技の暗転と同じく、相手がやられ状態ならサイクバーストを封じられる。



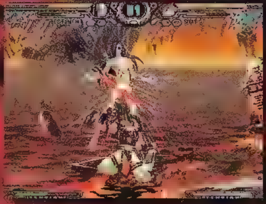
キャラごとに特徴的な技がそろうフォースブレイク。連続技よりは立ち回りを強化するタイプの技が多い。

サイクバーストの変更点

サイクバーストは発生や使用時のゲージ増減、ダウン復帰不能時間などに変更が加わった。

金色サイクバーストはゲージ消費量が増加し、使用後に残るのはゲージ全体の約5分のほど。

青色サイクバーストは発生が早くなり、ヒット時のゲージ増加量が約5分の1と減少。また、ヒット状況を問わずダウン復帰が可能となっている。



青色サイクバーストの発生が早くなり、近距離立ちSの空振りなどでも、ほとんどガードが間に合わない。早急に対策を立てよう。

カラーバリエーション Part 1

スタートボタン押しっぱなしで選べるEXカラーを含め、全10種類のカラーバリエーションを一挙公開！　続きのキャラはP021にて。





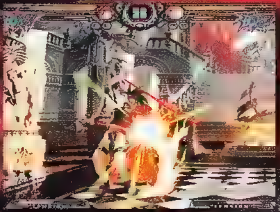
●システム補足：スラッシュバックは使用時にテンションゲージを約2%消費するが、わずかでもテンションゲージがたまっていれば使用できる。スライドダウン中のやられ判定の高さは全キャラほとんど同じで、見た目が小さいキャラでも意外に高い位置までやられ判定が存在する。しゃがみKや足払い以外でもヒットする技が多いので、いろいろと試してみよう。

基本戦法

ソルは近距離戦が得意なインファイター。ぶっきらぼうに投げるとダッシュ【しゃがみK→足払い】の二択で相手のガードを崩し、連続技を狙うのが基本だ。

けん制技は、姿勢が低くなる足払いや（ダッシュから出すといい）リーチが長くガードさせやすい遠距離立ちSが有効。これらの技を相手に当てたら、ガンフレイムでキャンセルして攻め込む布石に。テンションゲージがあるときはガンフレイムをフォースロマキャンし、ダッシュで追いかけて一気に接近しよう。

空中から攻め込む場合は、ジャンプPの連発が有効だ。対空技は上への攻撃判定に優れる立ちKを使う。立ちKのヒットを確認したら【立ちK→しゃがみHS】とつなぎ、ジャンプキャンセルして連続技を決めよう。



ダウンさせられたときは、無敵時間のあるSヴォルカニックヴァイパーの出番。リバーサルで出し、切り返しを狙え！



あらかじめほかの行動で相手にガードを意識させておくと、強引なダッシュでも接近しやすくなる。

『Λ CORE』注目ポイント

サイドワインダーは、1回の連続技中に複数回クリーンヒットを成功させると、その回数に応じてダメージが上昇していくように。また、グランドヴァイパーの8段目（要レバガチャ）やファフニール（空中でヒット時）にもクリーンヒットの判定が付いたため、クリーンヒットによる連続技の強化が狙いやすくなっている。



内部的に設定されているクリーンヒット判定を、相手の中心に当てることが成立条件。高さと距離が重要で、クリーンヒット回数が増えるごとに厳しくなる。

連続技速報

Ⅰ グランドヴァイパー（8ヒット）★→ジャンプS (C) サイドワインダー★（→着地）→ダッシュしゃがみHS (C) バンディットリヴォルヴァー　※★はクリーンヒット

Ⅱ ダッシュ足払い (C) バンディットリヴォルヴァー（1段目）(R) ジャンプD (J) HS（1段目）(C) サイドワインダー★（→着地）→ダッシュしゃがみHS (J) S (C) サイドワインダー★（→着地）→ダッシュしゃがみHS (C) バンディットリヴォルヴァー　※★はクリーンヒット

Ⅱは画面端との距離や相手キャラによって、ジャンプHSを2段目まで当てたり、ジャンプHSをジャンプSに変更。また、サイドワインダー後は直接ハイジャンプサイドワインダーを決めるなど、状況に応じた調節が必要になる。



ソル=バッドガイ
SOL BADGUY

連続技の主役はサイドワインダーで決まり！　あらゆる始動パターンから積極的にクリーンヒットを狙い、連続技のダメージを底上げしよう。

Text:ねぎ

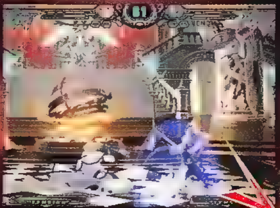
必殺技	
ガンフレイム	↓↘→+P
ガンフレイム（フェイント）	↓↙←+P
ヴォルカニックヴァイパー	→↓↘+SorHS（空中可）
叩き落とし	ヴォルカニックヴァイパー中に↓↙←+K
グランドヴァイパー	↓↙←+S
バンディットリヴォルヴァー	↓↘→+K（空中可）
バンディットブリンガー	地上バンディットリヴォルヴァー中に[illegible]
ライオットスタンプ	↓↙←+K
ぶっきらぼうに投げる	密着して→↓↙+K
サイドワインダー	空中で↓↘→+HS
フォースブレイク	
ファフニール	←↙↓↘→+D
タイランレイブ	ファフニール中に←→+D
覚醒必殺技	
タイランレイブver.β	→↘↓↙←→+HS
ドラゴンインストール	↓↙←↓↙←+S
一撃必殺技	
ナパームデス	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

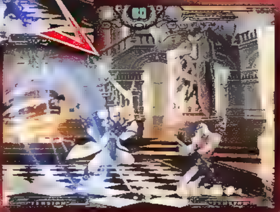
中間距離ではリーチの長い遠距離立ちS、下段技のしゃがみSや足払い、判定の強い立ちHSをばらまき、キャンセルSスタンエッジを交ぜてけん制しよう。下段の突進技、スタンディッパーで奇襲するのも有効だ。

接近時はしゃがみPなどで固めつつ、通常投げやしゃがみKで相手のガードを崩す。通常投げはフォースロマキャンをすれば連続技を決められるので、積極的に狙っていこう。これに、ダストやグリードセバーといった中段を交ぜると、よりガードを崩しやすくなるぞ。

ダウンを奪ったら、スタンエッジ・チャージアタックや→＋HSを重ねる。前者はガードバランスを上昇させられないが、大幅に有利となる。後者はガトリングでのダストor遅め足払いで二択を迫れるぞ。



スタンディッパーは奇襲技として優秀。スキがやや大きいため、ガードされると反撃を受ける危険性があるが……



斬り払う動作を開始した直後にフォースロマキャンが可能で、その場合はやや有利な状況となる。ダッシュから攻め込んで、相手を固め続けよう。

『Λ CORE』注目ポイント

本作のカイはフォースロマキャン、フォースブレイクが強力。地上スタンエッジ～フォースロマキャンやフォースブレイクのライトニングスフィアは、ヒットすれば連続技を狙え、ガードされても有利な状況に。空中スタンエッジのフォースロマキャン後は、2段ジャンプや空中ダッシュの回数がリセットされるぞ。



新技のスタンレイズはジャンプDの強化版で、持続時間が長い上に空中ガード不能、かつカイが攻撃をくらっても消えない。相手の行動をかなり制限できるはず。

連続技速報

Ⅰ 【立ちK→近距離立ちS→足払い】（(C) スタンエッジ・チャージアタック）～ライトニングスフィア→ダッシュ【近距離立ちS→しゃがみHS】(J) S (J) 【S→HS】(C) HSヴェイパースラスト～ライジングジャベリン

Ⅱ 通常投げ (F) しゃがみHS (C) グリードセバー→【近距離立ちS→しゃがみHS】(C) HSヴェイパースラスト～ライジングジャベリン

Ⅰは、カイが画面端を背負っている状況以外でダウンを奪える連続技。ライトニングスフィアは素早く入力し、近距離立ちSとライトニングジャベリンは引き付けること。Ⅱは、画面の位置に関係無くダウンを奪える連続技だ。



カイ=キスク
KY KISKE

フォースロマキャン可能技やフォースブレイクを多く持つカイ。テンションゲージをうまく使えば、より強力な連続技や立ち回りが可能となるぞ。

必殺技	
スタンエッジ	↓↘→+SorHS（空中可）
スタンエッジ・チャージアタック	↓↘→+D（空中可）
ヴェイパースラスト	→↓↘+SorHS（空中可）
ライジングジャベリン	ヴェイパースラスト中に[illegible]
スタンディッパー	↓↘→+K
グリードセバー	↓↙←+K
フォースブレイク	
ライトニングスフィア	地上スタンエッジ・チャージアタック中に[illegible]+D
チャージドライブ	ライトニングスフィア中に[illegible]
スタンレイズ	空中で↓↙←+D
覚醒必殺技	
ライド・ザ・ライトニング	→↘↓↙←→+HS（空中可）
セイクリッドエッジ	[illegible]+P
一撃必殺技	
ライジング・フォース	[illegible]+HS

GGXX ΛCORE 事典
●ソル補足：バンディットブリンガーは通常ヒットでスライドダウン、カウンターヒットで地面バウンドを誘発。通常ヒット時はⅡの連続技、カウンターヒット時はダッシュしゃがみHSから空中連続技を決めよう。
●カイ補足：連続技ⅠやⅡの後にスタンエッジ・チャージアタックで起き攻めする場合、Ⅰ後はバックステップから、Ⅱ後はその場からスタンエッジ・チャージアタックを出そう。

イルカさんを頑張らせて連続技&連係を強化!



メイ
MAY

フォースブレイクでイルカさんを飛ばせるようになり、ラッシュ力や連続技の安定度がアップ。一度接近したら相手を逃がさず攻め続けよう。

Text:ケンちゃん

特殊技	
―	↘+K
―	空中で↓+HS
な〜んてねっ	D押しっぱなし
必殺技	
イルカさん・横	←タメ→+SorHS
イルカさん・縦	↓タメ↑+SorHS
レスティブローリング	→↓↘+SorHS(空中可)
方向転換	レスティブローリング中にレバー+SorHS
相手で迎えてください	←↙↓↘→+PorKorSorHS(ため可)
オーバーヘッド・キッス	密着して→↘↓↙←→+K
フォースブレイク	
じゃっくはうんど	↓↘→+D
イルカさん頑張って・縦	イルカさん・縦中にニュートラル↑+D
イルカさん頑張って・横	イルカさん・横中にニュートラル→+D
覚醒必殺技	
究極のただっこ	→↘↓↙←+HS
グレート山田アタック	↓↘→↓↘→+S
超絶悶絶きりもみ大旋風	→↘↓↙←+S
デラックス五所川原ボンバー	超絶悶絶きりもみ大旋風中にP
一撃必殺技	
メイと愉快な仲間達	密着して←↙↓↘→←↙↓↘→+HS

基本戦法

まずは素早いジャンプで接近するのが基本。相手に対空技の的を絞らせないよう、ジャンプSとジャンプ中↓+HSを使い分けたり、2段ジャンプを交ぜるといい。接近したらコマンド投げのオーバーヘッド・キッス、中段のダスト、モーションがダストに似ている下段のな〜んてねっで、相手のガードを揺さぶろう。地上戦では判定の強いしゃがみS、遠距離立ちS、立ちHS、しゃがみHSを使い分け、相手からの接近を防ぐこと。

相手に接近したときにテンションゲージが25%以上あるときは、ガードされても有利な状況を作れるイルカさん頑張って・横で攻めを継続。分離したイルカさんをガードさせた後は、足払いやダッシュからのオーバーヘッド・キッスなどでガードを崩すといい。



各種イルカさん頑張っては、接近する手段としても効果的。中間距離からイルカさん頑張って・縦を使えば……



空中から比較的安全に接近できる。攻めのきっかけを作れるので、利用価値はかなり高いぞ。

『Λ CORE』注目ポイント

フォースブレイクのじゃっくはうんどは、転倒しつつ体当たりで攻撃する技。中段なのでガード崩しに使うこともできるが、この技の真価はダウン中の相手を浮かせられる点にある。足払いヒット時にキャンセルで出せば、空中連続技へと移行できるのだ。連続技のバリエーションの一つとして役立てていこう。



じゃっくはうんどでダウン中の相手を浮かせた後は、ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】→HSイルカさん・縦などで追撃しよう。

連続技速報

Ⅰ オーバーヘッド・キッス→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ Sイルカさん・縦→しゃがみPⒸ HSイルカさん・縦

Ⅱ 【しゃがみK→足払い】Ⓒ (Sイルカさん・横→)イルカさん頑張って・横→ダッシュ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ Sイルカさん・縦→しゃがみPⒸ HSイルカさん・縦

【近距離立ちS→立ちHS】の部分は、近距離立ちSを当てた瞬間に立ちHSを入力し、すぐにレバーを下方向に入れてタメを作るのがコツ。Ⅰの近距離立ちSはできるだけ低い打点で当てよう。Ⅱはダウンを奪える基本的な連続技だ。

キャンセル空中ダッシュでさらに機動力アップ!



ミリア=レイジ
MILLIA RAGE

素早い動きからの起き攻めが強力なミリア。今作ではキャンセル空中ダッシュの追加により、相手に攻撃を当てるだけでプレッシャーを与えられる。

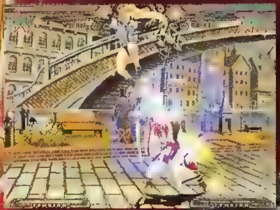
Text:[illegible]ゆきの

必殺技	
ラストシェイカー	S連打(↓↙←+S連打)
タンデムトップ	↓↘→+SorHS
バッドムーン	空中で↓↘→+P
高速落下	空中で↓↘→+K
前転	↓↙←+K/ラストシェイカー中に↓↙←+K
アイアンセイバー	↓↙←+P/ラストシェイカー中に↓↙←+P
サイレントフォース	空中で↓↙←+SorHS
サイレントフォース回収	サイレントフォース後、ナイフの上でしゃがみ
シークレットガーデン	↓↙←+HS後→レバー+HS(3回まで可能)
シークレットガーデン停止	シークレットガーデン中にD
フォースブレイク	
プリティメイズ	↓↘→+D(空中可)
ロンギヌス	ラストシェイカー中に↓↙←+[illegible]
覚醒必殺技	
ウィンガー	[illegible]+HS
エメラルドレイン	↓↘→↓↘→+S
一撃必殺技	
アイアンメイデン	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

前後の空中ダッシュが2回できる上、空中必殺技が豊富なミリア。今作ではジャンプS、HS、Dを空中ダッシュでキャンセルできるので、攻めの強化はもちろん、守りへの切り替えもやりやすくなった。相手に捕らえられない動きから、逆に相手を捕らえて攻めに持ち込むことができるのは、ミリアのだいご味といえる。

サイレントフォースは1回使うと回収するまで使用できなくなるが、相手の対空技に合わせればカウンターヒットを取れるので、使える状態なら相手は対空技を出しにくくなる。これをプレッシャーに接近し、追撃を狙える通常投げや中段の昇りバッドムーンといった豊富な崩し手段でダメージを与えつつダウンを奪い、さらに起き攻めを狙うのが基本スタイルになるだろう。



攻めの基点となるサイレントフォース。相手の対空技をつぶしやすいので、立ち回りで使いつつ接近戦に持ち込もう。



ゲージに余裕があれば、フォースブレイクのプリティメイズを起き攻めに組み込む。多段技かつ相手を引き寄せるので、その後の崩しが安定する。

『Λ CORE』注目ポイント

最大の注目はプリティメイズ。地上版は先に述べたように起き攻めに使うと有効。空中版は発生が早くダウン復帰不能時間が長いので、連続技のつなぎに使えるぞ。ロンギヌスはラストシェイカーから連続ヒットし、スライドダウンを誘発。間合いや位置にもよるが、ダッシュしゃがみSから空中連続技を狙えるぞ。



これまではあまり使わなかったラストシェイカーだが、ロンギヌスの追加で見返りがアップ。使い勝手が良くなった。

連続技速報

Ⅰ 【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓙ【K→D】Ⓒ 空中ダッシュ【K→D】Ⓒ 空中ダッシュDⒸ Sサイレントフォース→→+HS

Ⅱ 通常投げ→ダッシュ【遠距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ DⒸ 空中ダッシュ【K→D】Ⓒ 空中ダッシュD

Ⅰはミリアの主力となりそうな連続技。サイレントフォースが使えない状態でも、空中ダッシュDで締めればダウンを奪える。起き攻めが強力なキャラなので、通常投げの後はⅡでダウンを奪って起き攻めに移行しよう。

GGXX事典 ΛCORE

●メイ補足:イルカさん頑張って・縦(横)は、イルカさん・縦(横)のコマンドを入力後、一度レバーをニュートラルに戻してから入力する必要がある。相手との距離が近いときは操作が忙しいぞ。

●ミリア補足:サイレントフォースはS、HS共に前作よりダウン復帰不能時間が短くなったので、空中連続技には組み込みにくい。今作では主に立ち回りで使っていく技になるだろう。



エディ
EDDIE

エディ本体と分身を同時に動かすことになるため、操作にテクニックを必要とするエディ。二体を自在に動かし、同時攻撃で相手を追い詰めていこう。

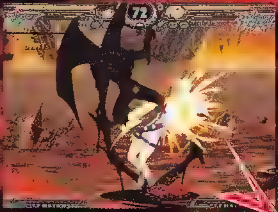
Text:ケンちゃん

必殺技	
インヴァイトヘル	↓↓+SorHS
ブレイク・ザ・ロウ	↓↙←+K(押しっぱなし)
追加シャドウギャラリー	ブレイク・ザ・ロウ中に←↙↓↘→+S
エディ召還(戻し)	↓↘→+PorKorSorHS
小攻撃	エディ召還後にP
移動攻撃	エディ召還後にK
対空攻撃	エディ召還後にS
シャドウホール	エディ召還後にHS
中段攻撃	エディ召還後にD
ドランカーシェイド	↓↙←+S
ダムドファング	密着して→↓↘+S
シャドウギャラリー	空中で←↙↓↘→+S
フォースブレイク	
ドリルスペシャル	↓↓+D
イグゾーション	↓↘→+D(押しっぱなし)
覚醒必殺技	
アモルファス	→↘↓↙←→+HS
イグゼキューターX	空中で↓↘→↓↘→+S(押しっぱなしで中断)
一撃必殺技	
ブラック・イン・マインド	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

起き攻めが強力なので、まずはダウンを狙おう。地上ではインヴァイトヘル、しゃがみS(C)HSインヴァイトヘル、足払いでけん制。相手がジャンプするようなら、しゃがみHSや→+Pで迎撃していこう。

ダウンを奪った後は移動攻撃を重ね、下段の【立ちK→近距離立ちS】と中段の→+K(C)ドランカーシェイドで二択を迫る。前者ヒット後は、小攻撃→ダッシュ【しゃがみP→足払い】(分身を前方に移動)→シャドウホール設置。後者は、移動攻撃→【立ちP→しゃがみP→しゃがみK】(分身を前方に移動し続ける)→小攻撃→ダッシュ【しゃがみP→足払い】(分身を前方に移動)→シャドウホール設置とつなごう。その後、起き上がりにジャンプ攻撃を重ねれば、中下段が同時に当たってガード不能になるぞ。



相手の起き上がりにシャドウホールとジャンプ攻撃を同時に重ねれば、ガード不能となりシャドウホールでキャッチ!



シャドウホールヒット後は一定時間相手が無防備になるので、時間ギリギリまで追撃を決めよう。

『Λ CORE』注目ポイント

前後の空中ダッシュは、自動で飛行へと移行するように。低空空中ダッシュ→飛行で下に移動しつつ【K→HS】とすれば、しゃがんだ相手を素早く攻撃できる。

ドリルスペシャルは、インヴァイトヘルのSとHSの中間辺りに巨大なドリルを発生させる。分身ゲージが無い状況で、相手を足止めして時間を稼ぐのに使おう。



ドリルスペシャルヒット時はダッシュジャンプK+αで追撃可能。ドリルスペシャル自体のダメージも大きいのがうれしい。

連続技速報

I 【近距離立ちS→しゃがみHS】(C)ドリルスペシャル→ダッシュハイジャンプ【K→S→HS→D】

II シャドウホール→【近距離立ちS→立ちHS】→【近距離立ちS→立ちHS(1段目)→ダスト】~ホーミングジャンプ→D×2→【S→HS→D】

Iは近距離立ちS始動で、主に反撃として使う連続技。ドリルスペシャル後のつなぎがシビアなので、ダッシュハイジャンプは→→↓↗と素早く入力しよう。IIはシャドウホールで相手を捕まえた後の基本的な連続技だ。



ポチョムキン
POTEMKIN

スライドヘッドが強化されたことにより、立ち回りがさらに強くなった新生ポチョムキン。連続技も進化し、自慢の攻撃力に磨きがかかっているぞ。

Text:ハメコ

必殺技	
メガフィスト・前方	↓↘→+P
メガフィスト・後方	↓↙←+P
スライドヘッド	↓↘→+S
ハンマフォール	←タメ→+HS
ハンマフォールブレーキ	ハンマフォール中にP
F.D.B	→↘↓↙←+S
ポチョムキンバスター	密着して→↘↓↙←→+P
ヒートナックル	→↓↘+HS
ヒートエクステンド	ヒートナックル中に→↘↓↙←+HS
フォースブレイク	
ジャッジガントレット	→↘↓↙←+D
空中ポチョムキンバスター	空中で→↘↓↙←→+D
覚醒必殺技	
ガイガンター	→↘↓↙←→+HS
ガイガンティックブリッド	ガイガンター中に←↙↓↘→←↙↓↘→+P
ヘブンリーポチョムキンバスター	↓↘→↓↘→+S
一撃必殺技	
マグナムオペラ	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

地上ダッシュと空中の前後ダッシュが無いなど機動力に欠けるため、リーチに優れた技を中心に、中~遠距離戦でじっくり闘うことになる。けん制は立ちHSが強力。ヒット時は足払いにつないで起き攻めに持ち込み、ガード時はハンマフォール~ハンマフォールブレーキで接近して近距離戦に持ち込んだり、スライドヘッドでガードを崩しに掛かろう。相手の跳び込みには、→+Pや遠距離立ちSで対応するといい。

接近戦では、【立ちK→しゃがみS】とつないで相手を引き戻しつつヒット確認し、ヒット時はしゃがみHSから連続技へ。ガード時はしゃがみS後に直接ポチョムキンバスターを狙ったり、若干タイミングを遅らせて足払いを出して割り込みやジャンプをつぶそう。



相手が飛び道具を撃ってくるようならF.D.B.で跳ね返し、ハンマフォールで追い掛けて近距離戦に持ち込むといい。



足払いでダウンを奪った後は起き攻めへ。ハイジャンプからジャンプSを重ねたり、技を空振りさせて着地でポチョムキンバスターを狙おう。

『Λ CORE』注目ポイント

地震部分はガード不能で、今作ではヒット後に追撃が可能となったスライドヘッドに注目。相手の起き上がりに重ねたり、けん制技に合わせて出せばヒットさせやすい上、ヒット時はハンマフォール~ハンマフォールブレーキで近付いてから連続技IIを決められるのだ。スキは相変わらず小さいので、どんどん使おう。



追撃が可能となり直接的なリターンが取れるようになったスライドヘッド。今作での主力といっても過言ではない。

連続技速報

I 【立ちK→しゃがみS→しゃがみHS】((C)ハンマフォール~ハンマフォールブレーキ)→ジャンプ【P→K】(J)空中ポチョムキンバスター

II スライドヘッド(→ハンマフォール~ハンマフォールブレーキ)→【立ちK→しゃがみS】(C)ヒートナックル~ヒートエクステンド

Iは今作の基本となりそうな連続技。しゃがみHSをキャンセルして最速でハンマフォールブレーキまで行なえば、ジャンプPが間に合う。IIは【立ちK→しゃがみS→しゃがみHS】(C)ヘブンリーポチョムキンバスターも決まる。

●エディ補足:分身ゲージがゼロになる前にエディ召還(戻し)で分身を回収すると、分身ゲージが高速で回復する。分身は消えるまで使い切るのではなく、できる限り自分で回収したい。
●ポチョムキン補足:ポチョムキンバスターはフォースロマキャンしないと追撃できなくなったが、キャラによっては画面中央でも(フォースロマキャン後)しゃがみS→ヒートナックル~が決まる。



スピードだけでなく威力も申し分無し!

チップ=ザナフ
CHIPP ZANUFF

全キャラ中トップクラスのスピードを誇るチップ。本作では空中αブレードのフォースロマキャンが追加され、連続技のダメージも期待できるぞ。

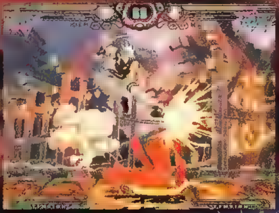
Text:KYO

特殊技	
削岩脚	空中で↓+K
三角跳び	空中の画面端でニュートラル⇔
必殺技	
αブレード	↓↘→+P(空中可)
αプラス	地上αブレード中にHS
βブレード	→↓↘+S(空中可)
γブレード	←↙↓↘→+HS
殺式転移(つよししきてんい)	↓↓+攻撃ボタン
殺式迷彩(つよししきめいさい)	↓↙←+K
幻朧斬(げんろうざん)	←↙↓↘→+K
冽掌(れっしょう)	↓↘→+S
麓砕(ろくさい)	冽掌中に↓↘→+S
穿踵(せんしょう)	冽掌or麓砕中に↓↘→+K
空中挑発	空中で↓↙←+P
フォースブレイク	
幻朧斬・陽	幻朧斬中にD
覚醒必殺技	
斬星狼牙(ざんせいろうが)	→↘↓↙←→+HS
万鬼滅砕(ばんきめっさい)	↓↘→↓↘→+K
一撃必殺技	
ディエルタ・エンド	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

中間距離では、判定の強いしゃがみSと立ちHS、リーチが長くダウンを奪える足払いでけん制。相手が攻撃位置の高いけん制技を使うようなら、ダッシュから上半身無敵の→+Pを出してつぶそう。なお、→+Pは対空技としても優秀だ。跳び込みには判定の強いHSとDがオススメ。前者は2段技なのでヒット確認が容易。後者はカウンターヒット時にスライドダウンを誘発するので、見逃さずに連続技を決めよう。

これらの技を使って相手に接近したら、ガードされても有利な近距離立ちSにダッシュを絡めて相手を固めつつ、通常投げを狙う。このとき、通常投げを→+S・HS同時押しで行なうと、投げられない状況では近距離立ちSが出るので攻めを継続できるぞ。



ジャンプDはカウンターヒットするとスライドダウンを誘発。すかさず連続技IIを決めよう。



接近戦では、まれに移動投げの幻朧斬を狙うのも有効。ジャンプで逃げることが多い相手には、幻朧斬・陽を出して迎撃だ。

『ΛCORE』注目ポイント

発生が早くなり、発生直後にフォースロマキャンが可能となった空中αブレード。ジャンプHSなどから連続ヒットし、地上ヒット時は相手を浮かせられるので、連続技の締めだけでなく空中連続技の始動にも使える。なお、フォースロマキャン(ロマキャン)時は着地の硬直がガードされてもフォローしやすいぞ。



αブレードは、フォースロマキャン(ロマキャン)すればガードされても攻められる。相手の起き上がりにジャンプHSを重ねつつ狙おう。

連続技速報

I ジャンプHS(2段目)Ⓒ空中αブレードⓕ→+HSⓙ【P→K(1段目)→S】ⓙ【K(1段目)→K(1段目)→S】ⓙ【S→HS(2段目)】Ⓒ空中βブレード

II ジャンプD(カウンターヒット)or→+K(カウンターヒット)→ダッシュ【近距離立ちS(ジャンプ仕込み)→遠距離立ちS→しゃがみHS】ⒸHSorD殺式転移→ジャンプ【P→S】ⓙ【P→K(1段目)→S】ⓙ【S→HS】Ⓒ空中βブレード

IはジャンプHSでの跳び込みから狙える連続技。着地後左右が入れ替わりやすいので、→+HSで拾う際は注意しよう。IIはロボカイ以外に狙える連続技。スライドダウンに追撃できる時間は短いので、素早く反応したい。



固めも奇襲もこなせるバランスキャラ!

ファウスト
FAUST

新たなガトリングルートや使いやすいフォースブレイクの追加により、バランス良く闘えるようになったファウスト。ついに医者の時代が到来か!?

Text:ハチ

特殊技	
―	空中で↓+K
必殺技	
レレレの突き	←↙↓↘→+K
引き戻し	レレレの突き中に←
オイッス!	引き戻し中に↓↘→+P
声が小さい	オイッス!中に↓↘→+P
もう一丁オイッス!	声が小さい!中に↓↘→+P
愛	空中で↓↘→+P
槍点遠心乱舞	↓↘→+S
前方移動	槍点遠心乱舞中に→→
後方移動	槍点遠心乱舞中に←←
極小ジャンプ	槍点遠心乱舞中に↑
びびよーん	槍点遠心乱舞中にP
ぐろーいんぐふらわー	槍点遠心乱舞中にK
華だろ?俺、華だろ?	槍点遠心乱舞中にS
ごーいんぐまいうぇい	空中で↓↘→+HS/槍点遠心乱舞中にHS
何が出るかな?	↓↘→+P/槍点遠心乱舞中にD
メッタ斬り	密着して↓↘→+HS
前からいきますよ	↓↙←+P
後ろからいきますよ	↓↙←+K
上からいきますよ	↓↙←+S
フォースブレイク	
いきなりオイッス!	↓↙←+D
レレレの超突き	空中で↓↘→+D
ここからが見所ですよ!	引き戻し中に↓↘→+D
視聴者全員サービスぅ	ここからが見所ですよ!中に↓↘→+D
覚醒必殺技	
刺激的絶命拳	↓↘→↓↘→+S・PorKorSorHS押しっぱなし
な・な・な・何が出るかな?	↓↘→↓↘→+P
一撃必殺技	
今週のYAMABA	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

しゃがみHSや遠距離立ちSから何が出るかな?を出す連係を軸に中間距離を制し、相手の跳び込みは→+P、しゃがみK、しゃがみS、ジャンプHSなどの対空技で落とすのが基本。本作では【遠距離立ちS→しゃがみK】や【足払い→立ちKorしゃがみS】、【近距離立ちS→立ちP】といったガトリングが追加され、中間距離での固めが強化されている。これらで固めつつ、中段攻撃のいきなりオイッス!を出したり、ダッシュからコマンド投げのメッタ斬りを狙ってガードを崩そう。遠距離戦では、飛び道具感覚で使えるレレレの突きや、愛、何が出るかな?でのけん制が有効だ。

守勢に回ったときは上半身無敵の→+Pや、下段技をつぶしやすいジャンプ中↓+Kの暴れが強力だ。



フォースブレイクのいきなりオイッス!は、発生の早い中段攻撃。ジャンプしつつ攻撃するので、けん制合戦でも強い。



『ΛCORE』注目ポイント

フォースブレイクのレレレの超突きは、下方向に判定が強い上に突進スピードが速め。軌道は事前の勢いが影響するので、空中ダッシュなどから出せば相手の背後側に落ちることが可能。また、何が出るかな?はコインが攻撃判定を持つようになり、ヒット時は次のオイッス!が炎のオイッス!になる効果を得られる。



炎のオイッス!は前作の入力では出なくなり、コインヒット後のみ出せるように変更。コインが出ると狙いたくなるのが人のサガか?

連続技速報

I 【足払い→しゃがみS】ⓙ【K→S→K】ⓙ【K→S→HS】

II (画面端限定)【立ちK→しゃがみHS】Ⓒ槍点遠心乱舞→華だろ?俺、華だろ?×2→ごーいんぐまいうぇい

Iは足払い始動の基本連続技。距離が近ければ、【しゃがみS(ジャンプ仕込み)→立ちK】→ハイジャンプ【K→S→P→K】ⓙ【K→S→HS】なども入る。IIは華だろ?俺、華だろ?をタイミング良く低めで当てるのがポイント。

●チップ補足:相手の割り込み技やけん制技をつぶす技として重宝する立ちK。今作では【立ちK→足払い】のガトリングが追加され見返りが大きくなったので、さらに使い勝手が良くなったぞ。

●ファウスト補足:コインヒット時の炎のオイッス!効果は1回分のみストックでき、次ラウンドには持ち越せない。新アイテムのタライは威力こそ低いが、のけぞり時間は攻撃レベル5のもの。



梅喧
BAIKEN

ガードキャンセル技を使った鉄壁の守りは健在！ ジャンプDと空中畳替しの変更によって減少した破壊力を、どうやって補うかがカギとなりそうだ。

Text

必殺技	
畳替し(たたみがえし)	↓↘→+K(空中可)
妖刺陣(ようしじん)	ガード中に←↙↓+P
回り込み	ガード中に←↙↓+K
裂羅(さくら)	ガード中に←↙↓+S
邑煉(おうれん)	ガード中に←↙↓+HS
鈴走(すずらん)	→↘↓↙←+K
妖斬扇(ようざんせん)	空中で→↓↘+S
蚊鉤(かばり)	←↙↓↘→+HS
鉄斬扇(てつざんせん)	蚊鉤中にS
フォースブレイク	
縛	ガード中に←↙↓+D
縛・桜	縛中にP
縛・月	縛中にK
縛・鶴	縛中にS
縛追加攻撃	縛・桜or縛・月or縛・鶴中に攻撃ボタン
覚醒必殺技	
連ね三途渡し	↓↘→↓↘→+S
一撃必殺技	
画竜点睛(がりょうてんせい)	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

地上通常技はリーチに欠けるので、判定とリーチに優れたジャンプSをメインに、空中戦を挑みたい。対地、対空の両面で使えるこの技でけん制しつつ、後方2段ジャンプや空中バックダッシュから空中畳替しを出して、相手の接近を阻むのが基本的となる動きだ。空中畳替しでけん制しておけば、地上けん制技の要となる蚊鉤も出しやすくなる。なお、接近しようとした相手が空中畳替しをガードした際は攻めるチャンス。ダッシュで接近して、足払いと通常投げの二択を迫ろう。

相手に攻められたときは、ガード状態から出せるガードキャンセル技でしのぐ。ジャンプ攻撃には上に強い妖刺陣、地上技には攻撃発生まで無敵の裂羅、遠距離からの攻撃には移動距離に優れた邑煉を狙おう。



対空、対地の両方でお世話になるジャンプS。ヒット時はジャンプDにつないでダウンを奪おう。



裂羅は地上ヒット時の効果がダウンからよろけに変更された。フォースロマキャンした後は、ダッシュ【→+HS→足払い】からの連続技を狙おう。

『Λ CORE』注目ポイント

新たなガードキャンセル技の邑煉に注目したい。大きく前方に移動して刀を振るこの技は、飛び道具やリーチの長いけん制技に対して、有効な反撃手段となる。また、左右が入れ替わるため逆ガードになることも。ただし、移動中は小さいながらもやられ判定があるため、斜め上方向に強い攻撃にはつぶされやすい。



低空で突進しつつ背後側を攻撃する邑煉。移動距離が長く着地のスキが小さいため、画面端から逃げる手段としても使っていける。

連続技速報

Ⅰ 足払い Ⓒ 畳替し→垂直ハイジャンプ【P→S→D】

Ⅱ (画面端限定)足払い Ⓒ 畳替し→前方ハイジャンプ【P→S→D】→空中ダッシュ【S→D】 Ⓕ 空中畳替し→前方ハイジャンプ【S→D】→空中ダッシュ【S→D】

Ⅰは基本となる連続技でダウンを奪える。畳替しで相手を大きく浮かせてしまうため、ハイジャンプから追撃しよう。Ⅱは画面端での連続技。ジャンプDのスキが減ったので、その後の空中ダッシュ攻撃は難度が下がっている。



蔵土縁 紗夢
JAM KURADOBERI

龍刃、逆鱗、剣楼閣の扱いが大幅に変更された紗夢は、新たな可能性にあふれている！ 積極的に朝凪の呼吸を使い、必殺技を強化しよう。

Text

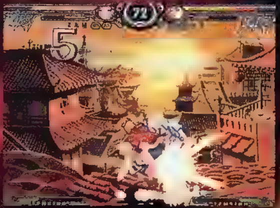
必殺技	
朝凪の呼吸	↓↙+KorSorHS
龍刃(りゅうじん)	↓↘→+K(空中可)
逆鱗(げきりん)	↓↙←+K(空中可)
剣楼閣(けんろうかく)	→↓↘+K(空中可)
爆蹴(ばくしゅう)	↓↘→+S
回り込み	爆蹴中にP
足払い	爆蹴中にK
百歩沁鐘(ひゃっぽしんしょう)	爆蹴中にS
千里沁鐘(せんりしんしょう)	爆蹴中にHS
箔歩(はちふ)	相手の立ちガード可能技に合わせてニュートラル←→
鳳翼脚(ほうえいきゃく)	空中で↓+K
跳迅(ちょうじん)	↓↘→+P(空中可)／爆蹴中に↓↘→+P
フォースブレイク	
朝凪の呼吸・極	↓↓+D・PorKorS
百歩沁鐘(ひゃっぽしんしょう)	爆蹴中にD
覚醒必殺技	
恋崩鏃(れんほうきゃく)	→↘↓↙←→+HS
兆鳳凰昇	→↘↓↙←→+S
激・砕神掌(げき・さいしんしょう)	↓↘→↓↘→+HS
一撃必殺技	
我洗恍(がせんこつ)	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

素早いダッシュ＆空中ダッシュを生かし、常に自分のペースで闘うのが紗夢の理想。地上では、判定の強い遠距離立ちSや足払いを中心にけん制していこう。

テンションゲージが25%以上ある場合は、発生直前まで無敵時間があるフォースブレイク版の百歩沁鐘を交せると効果的。画面端近くでヒットさせれば壁張り付きを誘発できるので、そこに追撃を狙えるぞ。

空中からは低空空中ダッシュからのジャンプP＆Dを活用し、相手への接近を試みよう。これらの攻撃に、垂直に落下しつつ攻撃できる特殊軌道(空中ダッシュ直後に空中必殺技を入力)の空中逆鱗を加えれば、相手をかく乱できる。特殊軌道の空中逆鱗ヒット時は、遠距離立ちSで拾って空中連続技を決めよう。



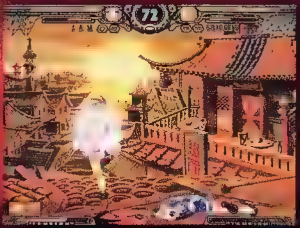
→+HSはヒット、ガード共に当てた後は有利な状況となる。地上連続技のつなぎに役立つぞ。



無類の強さを誇るフォースブレイク版百歩沁鐘。強化版必殺技に派生できるので、強化版龍刃につなげば大ダメージだ！

『Λ CORE』注目ポイント

朝凪の呼吸で強化した龍刃、逆鱗、剣楼閣は、通常版の龍刃、逆鱗、剣楼閣、フォースブレイク版百歩沁鐘、爆蹴～足払いからの派生専用技に(単体では出せない)。龍刃～強化版龍刃など、同技の通常版～強化版という派生も可能だ。なお、前作の通常版、強化版を問わない龍刃、逆鱗、剣楼閣の連係は廃止されている。



朝凪の呼吸・極は、一気に二つ(追加入力で指定)の強化をストックできる。ただし、通常版より若干スキが大きい。

連続技速報

Ⅰ ダッシュ【立ちK→→+P(1段目)→立ちHS(3段目)→→+HS】→【→+P(1段目)→立ちHS(3段目)→→+HS】→足払い

Ⅱ フォースブレイク版百歩沁鐘～強化版龍刃(→壁張り付き中の相手に)→ダッシュ近距離立ちS Ⓙ K Ⓒ 龍刃

Ⅰはダッシュの勢いを付けていない場合、最初の→+HSから【立ちK→足払い】へ。Ⅱはフォースブレイク版百歩沁鐘から始動。強化版龍刃ヒット後、相手が壁に張り付いた位置が高い場合は、直接ジャンプ攻撃をヒットさせよう。

GGXX 事典 Λ CORE

●梅喧補足：今作では鈴走で相手の技をガードしたときも、ガードキャンセル技を出せるようになった。移動中に裂羅のコマンドを入れ込みつつ、接近に成功したら通常投げを狙うのが強力だ。
●紗夢補足：跳迅は動作を開始した瞬間から自キャラが空中判定となるため、回避手段としても役立つ。出始めは被カウンターヒット判定があるので、その点に注意しつつ使っていこう。



ジョニー
JOHNNY

新技の追加や技性能の変更が多いジョニーだが、ラッシュが強力な点は今作でも変わらない。相手に反撃のスキを与えずに倒してしまおう。

Text：[illegible]

必殺技	
ミストファイナー	↓↘→+PorKorS（押しっぱなしで構え）
前進	ミストファイナー構え中に→or→→
後退	ミストファイナー構え中に←or←←
構えキャンセル	ミストファイナー構え中にHS
グリター イズ ゴールド	↓↘→+HS
燕穿牙（えんせんが）	空中で←↙↓↘→+HS
バッカスサイ	↓↙←+P
ディバインブレイド	→↓↘+S・S
空中ディバインブレイド	空中で↓↘→+S
キラージョーカー	←↓↙+S・S
空中キラージョーカー	空中で↓↙←+S
フォースブレイク	
ジャックハウンド	↓↙←+D
追加入力	ジャックハウンド中に↓↘→+D
覚醒必殺技	
「それが俺の名だ」	→↘↓↙←→+HS
一撃必殺技	
ジョーカートリック	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

ジョニーはリーチが長いため、相手に接近することなく攻撃できる。遠距離立ちSやしゃがみSをメインにけん制しつつ、ジャンプ防止となる立ちHSや、ダメージの大きい→＋HSを交ぜていこう。ガードを固める相手には、前進しつつ攻撃する→＋Kも有効だ。相手の跳び込みは、上半身無敵の→＋Pで迎撃しよう。

ミストファイナーはグリター イズ ゴールドを決めるとレベルが上がり、Lv2はヒット後に追撃を決めやすい。また、レベルが上がると構えキャンセルに要する時間が短くなるので、より密度の濃い攻めを展開できる。Lv1の場合は通常技からグリター イズ ゴールドにつなぎ、Lv2〜3の場合はヒット確認しつつミストファイナー・下段と構えキャンセルを使い分けよう。



相手に通常技をガードさせたら、グリター イズ ゴールドやミストファイナー（構え）〜構えキャンセルで有利な状況を作り、さらに攻め込もう。



今作の→＋Kはキャンセルが可能。ガードされてもフォローが利くので、強気に使っていこう。

『Λ CORE』注目ポイント

新技のキラージョーカー（地上版）は、大きく前方に跳び上がり、追加入力で斜め下方向を斬る浮かせ技。移動開始時と攻撃時にフォースロマキャン可能なのはディバインブレイド同様だが、移動距離は若干短めだ。一方の空中版は、地上版の追加入力部分だけ行なう技。相手を引き寄せるので、空中連続技で役立つぞ。



空中版はジャンプ中に1回しか出せないが、フォースロマキャンor遅めのロマキャン後は、2段ジャンプや空中ダッシュの使用回数が復活する。空中連続技に組み込もう。

連続技速報

Ⅰ【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ Lv2ミストファイナー・下段→ジャンプ【K→S】Ⓙ【K→S→D】Ⓒ 燕穿牙

Ⅱ（画面端限定）遠距離立ちSⒸ Lv2ミストファイナー・中段→グリター イズ ゴールド→低空空中ダッシュ【K→S→D】（→着地）→ハイジャンプ【K→S→D】Ⓒ 燕穿牙

Ⅰは最初のジャンプを後方、2段ジャンプを前方へと行なおう。ザッパ、ロボカイ、アバには、Lv2ミストファイナー・下段→近距離立ちSから決めること。Ⅱは、燕穿牙の1段目をロマキャンすればダウンを奪えるぞ。



アクセル＝ロウ
AXL LOW

鎖鎌を伸ばす通常技は、戻りに攻撃判定が付き2ヒット技に。そのほかにもアクセルボンバーなど変更点が目立つアクセル。連続技も強力に！

Text：[illegible]

特殊技	
[illegible]	↘+P
—	空中で→+[illegible]
必殺技	
弁天刈り（べんてんがり）	→↓↘+SorHS
追加アクセルボンバー	HS弁天刈り中に→↓↘+HS
鎌閃撃（れんせんげき）	←タメ→+S
曲鎖撃（きょくさげき）	鎌閃撃中に↑or↓入れっぱなし
旋鎖撃（せんさげき）	鎌閃撃中に↓or↘入れっぱなし
羅鐘旋（らしょうせん）	←タメ→+HS
羅鐘旋フェイント	羅鐘旋中にP
天放石・上段	↓↙←+P
天放石・下段	↓↙←+K
蜂巣箱（はちすばこ）	→↓↘+P
雷影鎖撃（らいえいさげき）	→↘↓↙←+SorHS（HSはタメ可）
アクセルボンバー	空中で→↓↘+HS
鵠空撃（こくうげき）	空中で→↘↓↙←+S
フォースブレイク	
白波の焔（しらなみのほむら）	蜂巣箱中に→↓↘+D
アクセルボンバー	空中で→↓↘+D
覚醒必殺技	
百重鎌焼（ひゃくえれんしょう）	↓↘→↘↓↙←+HS
一撃必殺技	
鎌閃奥義・乱髪（みだれがみ）	↓↘→↓↘→+HS

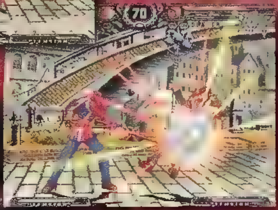
基本戦法

遠距離では立ち＆しゃがみPやジャンプS、鎌閃撃でけん制して、相手の地上からの接近を抑制。空中から接近しようとする相手を、→＋K、しゃがみS、→＋P、ジャンプ中→＋Pなどで迎撃しつつ連続技を決めるのが基本だ。立ちPやしゃがみPなどの鎖鎌を伸ばす技は、2段目に相手を引き寄せる効果があるので、1or2段目をキャンセルで鎌閃撃を出し、間合いを離そう。

接近戦に持ち込まれたときは、当て身判定の発生が早い当て身技の蜂巣箱や、上半身無敵のあるS弁天刈り、下半身無敵かつ対投げ無敵のあるHS弁天刈り、大きく前進するS雷影鎖撃などを使い、間合いを離すことに専念しよう。自分から攻める場合は、打撃技と通常投げの二択でガードを崩し、連続技を狙うといい。



ジャンプSは戻り（2段目）の攻撃判定が付いたおかげで、懐にもぐり込まれても当たることがある。けん制に使いやすいぞ。



前作よりスキが増えたものの、相変わらず頼れる蜂巣箱。テンションゲージ25%で白波の焔につなげられるので、ヒット時の見返りは十分だ。

『Λ CORE』注目ポイント

注目は2種類のアクセルボンバー。通常版はヒット後に追撃を狙える上、中段技かつ地上の相手に低めでガードさせれば有利となる。連続技のほか、ジャンプ攻撃からのガード崩しにも使えるぞ。フォースブレイク版は前作までの同技と似た性能だが、硬直が短いためヒット後に空中ダッシュ攻撃などで追撃を狙える。



中段技かつガードされてもほぼ有利と、高い性能を誇る新生アクセルボンバー。ガード崩しに、連続技にと、さまざまな状況で使えるぞ。

連続技速報

Ⅰ【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ 鎌閃撃 Ⓕ ダッシュ近距離立ちS（一瞬遅らせて）Ⓙ【K→D】Ⓒ フォースブレイク版アクセルボンバー→空中ダッシュD Ⓒ アクセルボンバー→HS弁天刈り〜追加アクセルボンバー

Ⅱ 通常投げ→【立ちP（2段目）→しゃがみS（2段目）】Ⓒ HS弁天刈り〜追加アクセルボンバー

Ⅰは画面端付近から逆の端まで運べる連続技。近距離立ちSのジャンプキャンセルは、ヒットストップが解けてから行なおう。Ⅱはダウンを奪える連続技。浮きが低いロボカイなどには、立ちPの前にダッシュ立ちKを入れよう。

GGXX Λ CORE 事典

●ジョニー補足：連続技Ⅱは、カイ、ポチョムキン、ロボカイにはハイジャンプからの追撃部分を、ジャンプ【K→S】→ジャンプキャンセル【K→S(→D)】→キャンセル燕穿牙にすること。

●アクセル補足：立ちPは攻撃判定が下に小さくなり、ダッシュでくぐられやすくなったので要注意。羅鐘旋フェイントはスキが小さいので、相手のジャンプを誘うのに役立つ。



御津闇慈 ANJI MITO

フォースブレイク版の疾を使えば、極めてガードされにくい起き攻めが可能に。新技「蒼」の登場で、ガードポイントを狙う価値も高まったぞ。
Text:ねぎ

[illegible]	
	↘+P
	→+S
[illegible]	
疾(しつ)	↓↘→+P
風神(ふうじん)	↓↘→+SorHS
針・壱式(しん・いちしき)	風神中にP
一足飛び	風神中にK
凪刃(なぎは)	風神中にS
臨(りん)	風神中にHS
紅(こう)	ガードポイント中にP
蒼(そう)	ガードポイント中にK
陰(おん)	→↓↘+HS
戒(かい)	↓↙←+PorK
針・弐式(しん・にしき)	空中で↓↙←+P
フォースブレイク	
疾(しつ)	↓↘→+D
臨(りん)	風神中にD
紅(こう)	ガードポイント中にD
覚醒必殺技	
一誠奥義彩(いっせいおうぎ・さい)	→↘↓↙←→+HS
天神脚	↓タメ↑+K
花鳥風月	ガードポイント後に→↘↓↙←+S
一撃必殺技	
絶(ぜつ)	↓↙←↓↘→+HS

基本戦法

闇慈の最大の狙いは、疾を使った起き攻め。連続技からの陰や通常投げを決めた後がチャンスだ。テンションゲージがあるときは、落下部分が中段になるフォースブレイク版の疾を起き上がりに重ねよう。ガトリング後や立ち回りでのSorHS風神から、フォースブレイク版の臨と凪刃で二択を迫るのもいいぞ。

けん制に使うのは、対空としても使える立ちPや、ガードポイントを持つ→+S。空中ヒット時に確認してハイジャンプし、追撃を決められれば完璧だ。対空や相手の連係への割り込みには、ガードポイントの発生が非常に早い→+Kを使っていこう。ガードポイントでのガードに成功したら、対空時は紅、連係への割り込み時は蒼で反撃。状況に応じて使い分けよう。



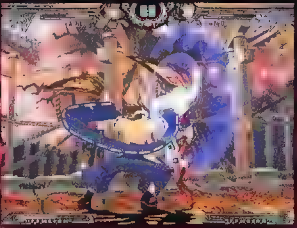
疾は消え際を重ねるのが定石。フォースブレイク版は、蝶の持続時間が短いので注意すること。



凪刃は終わり際(攻撃後)にフォースロマキャンが可能となった。ヒット時はフォースロマキャンから【立ちS→立ちHS】とつないでダウンを奪おう。

『Λ CORE』注目ポイント

フォースブレイク版の疾は起き攻めの要。立ちHSはヒット時に相手がしゃがみやられとなり、キャンセルHS風神がつながるため、ガード崩し後の連続技も期待できる。蒼による割り込みも使用頻度が高そうだ。フォースブレイク版の臨は発生が早め。移動距離が長く判定が前に大きいので、逃げる相手に当てやすい。



フォースブレイク版の臨は対投げ無敵がある。ガードされても闇慈側がかなり有利なので、気軽に出せるぞ。

連続技速報

Ⅰ 蒼→ダッシュ立ちP (J) ハイジャンプ【S→P→S→D】

Ⅱ 【立ちK→立ちS→立ちHS】(C) HS風神～フォースブレイク版臨→ダッシュHS風神～臨

Ⅰは蒼始動の基本連続技。Ⅱはフォースブレイク版の臨を使った連続技だ。画面端が近い場合、Ⅰはダッシュ立ちP以降を、ⅡはダッシュHS風神以降を【立ちK→立ちS】(J) 陰に変更してダウンを奪い、疾からの起き攻めを狙おう。



ヴェノム VENOM

生成したボールの陣形が一新されたヴェノム。新たに連係を練り直す必要はあるが、強化された点が多いため、立ち回りの強さは今まで以上だ。
Text:KYO

必殺技	
スティンガーエイム	←タメ→+SorHS(ため可)
カーカスライド	↓タメ↑+SorHS(ため可)
ボール生成	↓↙←+攻撃ボタン(空中可)
デュービスカーブ	←↓↙+攻撃ボタン
ダブルヘッドモービット	→↓↘+SorHS
マッドストラグル	空中で↓↘→+SorHS
瞬間移動	→↓↘+K
フォースブレイク	
スティンガーエイム	←タメ→+D
カーカスライド	↓タメ↑+D
ダブルヘッドモービット	→↓↘+D
マッドストラグル	空中で↓↘→+D
覚醒必殺技	
ダークエンジェル	↓↘→↘↓↙←+S
レッドヘイル	空中で↓↘→↓↘→+HS
一撃必殺技	
ディムボウガー	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

けん制技は、発生とリーチに優れた遠距離立ちSやしゃがみSがメイン。さらに、ジャンプ防止となる→+HSも使いたい。→+HSは発生が遅いものの、ヒット時は地面バウンドを誘発するため連続技を狙える。これらの技からスティンガーエイムやカーカスライド、ボール生成に連係し、ボールを追いかけて攻め込もう。

相手がボールをジャンプで避けるようなら、上半身無敵の→+Pで迎撃。→+P空中ヒット時はガトリングで→+HSがつながるので、見返りが大きいぞ。

接近時は、【しゃがみK→近距離立ちS】とつないで状況を確認。ヒット時は足払いにつないで連続技。ガード時はSカーカスライドで固めたり、中段のSorフォースブレイク版マッドストラグルでガードを揺さぶろう。



遠距離戦ではボール生成～打ち出しによるけん制がメイン。さまざまな方向に打ち出して、相手の動きを制限しよう。



近距離立ちSからの昇り低空マッドストラグルは、強力な中段攻撃として機能。ガードされても攻めを継続できるぞ。

『Λ CORE』注目ポイント

スティンガーエイムとカーカスライドは、ボールを打ち出す前にPでキャンセル可能。スキが小さいので、接近戦の固めに交ぜれば通常投げを狙いやすくなる。また、どちらの技もフォースブレイク版は、ほかのボールに当たるとその場で停滞する。停滞中のボールには攻撃判定があるので、相手の動きを制限できるぞ。



カーカスライドは、スティンガーエイムと同様にボタン押しっぱなしでためられるように。ため版をガードさせれば大幅に有利となる。

連続技速報

Ⅰ 【しゃがみK→近距離立ちS(2段目)→足払い(1段目)】(C) HSスティンガーエイム (F) 【→+P→→+HS】(C) HSorフォースブレイク版ダブルヘッドモービット

Ⅱ (画面端限定)通常投げ→Sデュービスカーブ→{しゃがみS (C) Sデュービスカーブ}×2→しゃがみS (C) デュービスカーブ

Ⅰは、接近戦で常に狙いたい連続技。最後のダブルヘッドモービットをフォースブレイク版にすればダウンを奪える。Ⅱは、画面端で通常投げを決めたときに狙う連続技。しゃがみSは遅れると空振りするので素早くつなごう。

GGXX 事典 Λ CORE
●闇慈補足：↘+Kには、瞬時に発生する対下段のガードポイントがある。また、ダストはガードポイントのタイミングが早くなり、→+HSのガードポイントは後半部分だけになった。
●ヴェノム補足：デュービスカーブはヒットするとスライドダウンを誘発し、3ヒットする電撃ボールを生成する。また、ヒットorガード時はボール生成でキャンセルが可能だ。



テスタメント

TESTAMENT

HSエグゼビーストが復活し、より強固な守りが可能となったテスタメント。守りからいかに攻めへと転じるかが、勝敗を決めるカギになるだろう。

Text:ゆきのせ

必殺技	
ファントムソウル	↓↘→+PorK
バッドランズ	↓↘→+P(空中可)
エグゼビースト	←↙↓↘→+SorHS
ウォレント	↓↘→+K
HITOMI	↓↘→+S
ゼイネスト	↓↘→+HS(空中可)
フォースブレイク	
グレイブディガー	↓↘→+D(空中可)
覚醒必殺技	
ナイトメアサーキュラー	→↘↓↙←→+HS
マスターオブパペット	↓↘→↓↘→+HS
一撃必殺技	
セヴンスサイン	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

HITOMIやゼイネストといった、設置系の技が特徴的なテスタメント。加えてエグゼビーストやファントムソウルなど優秀な飛び道具があるので、攻めてきた相手を迎撃するのが基本となる。立ち回りでは設置系の技を出して相手の出方をうかがい、エグゼビースト、遠距離立ちS、→+HSでけん制しよう。連続技の締めは、バッドランズかファントムソウルがおすすめだ。

相手に攻め込まれたときは、HSエグゼビーストや当て身技のウォレントを駆使して対応しよう。HSエグゼビーストは相手と密着していると当たらないが、発動直後に攻撃をくらわなければ必ず弾が出てくれるため、相手の連係に割り込む技として優秀。さらにフォースロマンキャンセルもできる万能技だ。



連続技の締めはバッドランズ。ダウンを奪いやすいので、起き攻めを狙ったり、安全に設置系の技を出すことができる。



テスタメントのだいご味ともいえるファントムソウル。マーキング後は立ち回りで優位に立てる。

『Λ CORE』注目ポイント

HSエグゼビーストの追加やPファントムソウルが停滞するようになるなど、細かい変更点が多いテスタメント。フォースブレイク専用技となったグレイブディガーは、前作と同じく壁バウンドを誘発できる。テンションゲージに余裕があるときは、バッドランズ部分をグレイブディガーにしてダメージアップを図ろう。



テンションゲージを25%使うものの、壁バウンドを誘発できるグレイブディガー。足払いからの連続技などに組み込んでいきたい。

連続技速報

Ⅰ 通常投げ→ダッシュHSエグゼビースト Ⓕ ダッシュ【立ちK→近距離立ちS】Ⓙ【K→S】Ⓙ【K→D】Ⓒ バッドランズ

Ⅱ (画面端付近)ダッシュ足払い Ⓒ ゼイネスト→しゃがみHS Ⓒ グレイブディガー→立ちHS Ⓒ ゼイネスト→ジャンプ【HS→D】Ⓒ バッドランズ

Ⅰは通常投げからダメージを与えたいときの連続技。画面端なら、フォースロマキャンしなくても近距離立ちSで拾えるぞ。Ⅱは足払いからゼイネストが入るキャラ限定だが、グレイブディガーを使って威力を上げたものだ。



ディズィー

DIZZY

よく話し相手になってくれます(以下、話し相手)が頼りになる。起き攻めはもちろん、立ち回りや連係も積極的に組み込み、攻めの起点としよう。

Text:ねぎ

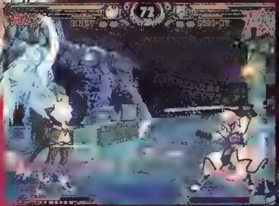
特殊技	
―	空中で↓+S
必殺技	
はじめはただの話し相手だったんです	↓↙←+KorS
魚を捕る時に使ってたんです	↓↙←+HS
木の実をとる時に使ってたんです	←↓↙+S(ため可)
よく話し相手になってくれます	↓↙←+PorKorSorHS
独りにしてください	空中で↓↙←+PorKorS
フォースブレイク	
独りにしてください	空中で↓↙←+D
覚醒必殺技	
インペリアルレイ	→↘↓↙←→+S
ネクロ怒った場合	→↘↓↙←→+P
ガンマレイ	→←→←↙↓↘→+HS

基本戦法

ディズィーは多彩な飛び道具を使った遠距離戦が得意。けん制には立ちKを使い、ヒットしたときは【立ちK→立ちHS】Ⓒ魚を捕る時に使ってたんですでダウンを奪おう。対空技にはしゃがみSが最適だ。

攻め込むときはまず話し相手を出し、その前進と一緒に攻めて行くと安全。話し相手は技を出した直後にいずれかのボタンをもう一度押すと、最初の攻撃後、追加入力したボタンに応じて再度攻撃してくれるぞ。

画面端の起き攻めでHS話し相手をP追加入力で出せば、HS話し相手→ダッシュ【しゃがみP→しゃがみK】(→追加入力P話し相手)→ダッシュ【しゃがみP×2→しゃがみK】(→追加入力P話し相手)と固められる。この連係のどこかで通常投げを狙い、ガードを崩そう。



木の実をとる時に使ってたんですや、話し相手は、とりあえず出すだけでも十分なけん制になる。



通常投げや魚を捕る時に使ってたんですでダウンを奪ったら、話し相手で起き上がりを攻めろ!!

『Λ CORE』注目ポイント

話し相手が、追加入力によって2回攻撃するようになったのが大きい。さらに今作の話し相手は、出してしまえばディズィーが攻撃をくらっても消えないため、連係の発展が見込めそうだ。ジャンプ中↓+Sの追加で空中ダッシュから攻めやすくなった点や、足払いがジャンプキャンセル可能になった点も見逃せない。



相手の行動を読んだときは、話し相手の入力の組み合わせを変えて、その行動を抑止することを考えよう。

連続技速報

Ⅰ 空中ダッシュ【↓+S→HS】(→着地)→【近距離立ちS→立ちHS】Ⓒ 魚を捕る時に使ってたんです Ⓕ 低空空中ダッシュ【↓+S→HS】(→着地)→ジャンプ【K→P→S】Ⓙ【S→HS】

Ⅱ (画面端限定)【立ちHS→しゃがみHS】Ⓒ 魚を捕る時に使ってたんです Ⓕ ダッシュ遠距離立ちS(4段目) Ⓒ 魚を捕る時に使ってたんです

Ⅰはフォースロマキャンを使った高威力の連続技。低空空中ダッシュ後は着地ギリギリでHSを当てるのがコツ。Ⅱは【しゃがみK→立ちHS】の連続ヒットしないガトリングを生かし、暴れつぶしから攻めを継続する連続技だ。

GGXX Λ CORE 事典

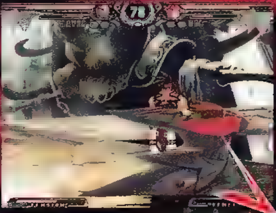
●テスタメント補足:HSエグゼビーストは、ダウン中の相手にヒットさせても通常の空中ヒットと同じ吹っ飛びになる。通常投げなどの後に決めてフォースロマキャンすれば、追撃を狙えるぞ。

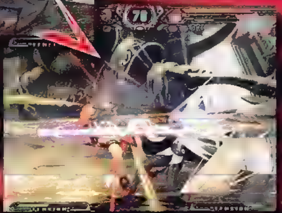
●ディズィー補足:SorHS話し相手のレーザーは、ディズィーの位置に応じて発射ポイントが変化。ディズィーが画面端まで攻め込んでいると、SorHS話し相手は画面外に行ってしまうので注意。

基本戦法

中間距離から立ちKやしゃがみHSでけん制し、相手がジャンプするようなら空中投げやしゃがみSで迎撃。地上に居る相手には、各種D（ダンディー）ステップで様子見しつつパイルバンカーを狙うのが基本だ。フォースブレイク版のパイルバンカーは、通常版と異なりガードされても反撃を受けないので使いやすい。テンションゲージが25%以上あれば気軽に使えるぞ。

ジャンプDや足払いでダウンを奪ったら、起き攻めのチャンス。基本は各種D（ダンディー）ステップからのしゃがみKorイッツ レイトや、相手に密着してからのしゃがみHSor→＋Kによる中下段の二択だ。イッツ レイトと→＋Kは相手の投げをくらわない上、しゃがみK→しゃがみHSがつながるので見返りが大きいぞ。


今作で新たに追加されたS版のD（ダンディー）ステップは、一定距離前進してから逆向きに振り返る。移動中は相手を通り抜けられるので……。


接近しつつ相手の背後から攻撃することができる。起き攻めや接近戦での運用に交ぜ、相手のガード方向を惑わそう。

「Λ CORE」注目ポイント

フォースブレイクのビックバンアッパーは、前方に突進しつつアッパーを繰り出す技。通常技をキャンセルして出すことはできないが、しゃがみHSヒット後に追撃として決まるので連続技に役立つ。ヒット後は地面ギリギリまでダウン復帰されないので、近距離立ち S や立ち K などで追撃し、空中連続技へ持ち込もう。


ビックバンアッパーは突進〜攻撃中に上半身が無敵になるのも特徴。ガードされると反撃を受けやすいが、ヒット時の見返りは大きい。

連続技速報

I （密着状態から）しゃがみHS→近距離立ちS Ⓙ【K→↓＋K】→K Ⓙ【S（1段目）→↓＋K】→D

II しゃがみK→しゃがみHS→ビックバンアッパー→（少し前進して）近距離立ちS Ⓙ【K→↓＋K】→K Ⓙ【S（1段目）→↓＋K】→D

IIはしゃがみKヒット後の基本連続技。しゃがみKの先端近くをヒットさせた場合は、ビッグバンアッパー後の近距離立ちSが届かないので、直接P D（ダンディー）ステップ〜パイルバンカーやジャンプDで追撃しよう。



スレイヤー
SLAYER

ガトリングや通常技の性能が大幅に変更され、生まれ変わったスレイヤー。目押しによるつなぎやビッグバンアッパーを絡めて連続技を決めろ！

Text:ケンちゃん

特殊技	
―	空中で↓＋K
フェイント	→＋K押しっぱなし
ダストフェイント	D押しっぱなし
必殺技	
D（ダンディー）ステップ	↓↙←＋PorKorS
パイルバンカー	Dステップ中にP
クロスワイズヒール	Dステップ中にK
アンダープレッシャー	Dステップ中にS
イッツ レイト	Dステップ中orアンダープレッシャー中にHS
マッパハンチ	↓↘→＋PorK
マッパフェイント	↓↘→＋PorK押しっぱなし
血を吸う宇宙	密着して→↘↓↙←＋HS
アンダートウ	→↘↓↙←→＋P
フットルース ジャーニー	空中で↓↙←＋K
フォースブレイク	
ビッグバンアッパー	↓↘→＋D
パイルバンカー	D（ダンディー）ステップ中にD
覚醒必殺技	
デッドオン タイム	→↘↓↙←→＋S
永遠の翼	↓↘→↓↘→＋HS
直下型ダンディー	空中で↓↙←↓↙←＋S
一撃必殺技	
オール デッド	↓↘→↓↘→＋HS

カラーバリエーション Part 2

P012に引き続き、カラーバリエーションを公開（残りのキャラはP023にて）。EXカラーはスタートを押しながらボタンで選択できるぞ。



●スレイヤー補足：立ちKは必殺技や覚醒必殺技でのキャンセルこそ不可能なものの、ジャンプキャンセルは可能。ジャンプキャンセルを入力しつつ、ジャンプの予備モーションを必殺技でキャンセルするテクニックを使えば、キャンセル感覚で必殺技を出すことができるぞ。ただし、このテクニックを使っても、残念ながらビッグバンアッパーを出すことはできない。

中下段の二択から高威力の連続技を決めろ！



イノ
I-NO

目立った変更点は無いものの、抗鬱音階と狂言実行の新たなバリエーションを手に入れたイノ。接近時のラッシュ力や攻撃力の高さは折り紙付き！

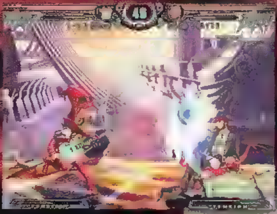
Text:KYO

必殺技	
大木をさする手	←↙↓↘→＋SorHS
抗鬱音階(こううつおんかい)	↓↙←＋PorK(空中可)・↑or↓
狂言実行	空中で↓↘→＋PorKorSorHS(ため可)
ケミカル愛情(横)	→↘↓↙←→＋K(空中可)
ケミカル愛情(縦)	→↘↓↙←→＋S(空中可)
フォースブレイク	
狂言実行	空中で↓↘→＋D
停止	FB版狂言実行中にPorKorSorHS
覚醒必殺技	
絶望desperate	→↘↓↙←→＋HS
限界フォルテッシモ	空中で↓↘→↘↓↙←＋S
一撃必殺技	
臨書遺言	↓↘→↓↘→＋HS

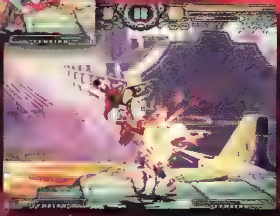
基本戦法

イノのダッシュは上昇しながら前進する特殊なもの。ダッシュ中は空中判定となり、空中技を出せるほか2段ジャンプや空中ダッシュが可能。起き攻めや接近戦でこのダッシュを使い、ジャンプ攻撃と着地しての下段技でガードを崩すのが、イノの必勝パターンだ。

中～遠距離戦では、近付くこととダウンを奪うことを第一に考えたい。最も近付きやすいのは、抗鬱音階をガードさせた後。抗鬱音階は遠距離から当てると多段になるため、ガードさせれば簡単に近付ける。発射後にレバー上下で弾道を操作したり、フォースロマキャンを駆使してガードさせよう。また、ケミカル愛情（横）やKorS狂言実行は、地上の相手にヒットさせればダウンを奪える。奇襲や反撃で積極的に使おう。



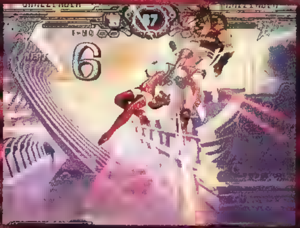
抗鬱音階は、初速が遅く徐々に加速していくP版と、初速が速く減速していくHS版がある。使い分ければ回避されにくい。



近付いたらダッシュから二択を迫り、一気に勝負を決めよう。たまにダッシュから技を出さずに通常投げを狙うのも有効。

『ΛCORE』注目ポイント

S大木をさする手のヒット効果が、よろけから吹っ飛びに変更された。画面中央では間合いが離れるため追撃は難しいが、画面端なら立ちKや→＋Pから連続技を狙える。一方、HS大木をさする手は移動開始直後にもフォースロマキャンが可能に。移動開始直後と終了時を使い分ければ、緩急を付けた攻めが可能だ。



フォースブレイク版の狂言実行は、前斜め上に突進する多段技。頂点付近で行動可能となるので、連続技だけでなく画面端から逃げるときにも使える。

連続技速報

Ⅰ【近距離立ちS→→＋P→立ちHS】Ⓙ 空中ケミカル愛情（横）Ⓕ 空中ダッシュHS Ⓒ S狂言実行

Ⅱ（画面端限定）【しゃがみK→→＋P→立ちHS】Ⓙ HS Ⓒ S狂言実行→近距離立ちS Ⓙ【S→HS】Ⓒ K狂言実行

Ⅰの空中ケミカル愛情(横)は、ジャンプ直後に低空で出す。Ⅱは、ソル、ジョニー、聖騎士団ソルには始動を【しゃがみK→→＋P→近距離立ちS】Ⓙ【S→HS】～に変えよう。なお、Ⅰ、Ⅱ共にK(S)狂言実行は若干遅めにつなぐこと。

ローリング移動で空中を自在に動き回れ！



ブリジット
BRIDGET

空中で出せる必殺技が多く、多彩な動きが可能なブリジット。特にローリング移動を駆使すれば、相手をほんろうしつつ攻めることができるぞ。

Text:ゆきのせ

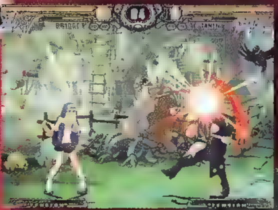
特殊技	
[illegible]	↘＋P
[illegible]	空中で↓＋S
必殺技	
YOYO配置	レバー＋HS(空中可)
YOYO配置起き上がり	ダウン中にHS
YOYO引き戻し	YOYO配置後にHS(ため可)
ロジャーラッシュ	YOYO配置後に↓↘→＋HS
ジャッグ ドロジャー	YOYO配置後に↓↙←＋HS(空中可)
ロジャーハグ	YOYO配置後に→↓↘＋HS
ローリング移動	YOYO配置後に↓↙←＋K(空中可)
ロジャーゲット	YOYO配置後に←↓↙＋HS(空中可)
キックスタート マイ ハート	↓↘→＋K
停止	キックスタート マイ ハート中にP
発射	キックスタート マイ ハート中にK
スターシップ	→↓↘＋P(空中可)
フォースブレイク	
ロジャーラッシュ	YOYO配置後に↓↘→＋D
ジャッグ ド ロジャー	YOYO配置後に↓↙←＋D(空中可)
覚醒必殺技	
ループ ザ ループ	→↘↓↙←→＋S
メンテナンス中の悲劇	←↙↓↘→←↙↓↘→＋S
俺とキルマシーン	YOYO配置後に→↘↓↙←→＋HS
一撃必殺技	
シュート ザ ムーン	↓↘→↓↘→＋HS

基本戦法

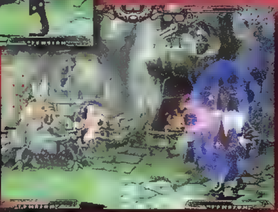
ブリジットはYOYO配置やローリング移動、スターシップなど空中で出せる必殺技が豊富にあり、相手を惑わす動きができるキャラ。特にローリング移動を使えば、相手の対空技のタイミングを狂わせたり、追いかけようとする相手に的を絞らせない動きができる。

YOYO配置後はYOYO引き戻しのほか、優秀な設置系の飛び道具であるジャッグ ド ロジャーやロジャーラッシュも併用。動き方次第で相手の行動パターンを制限できるので、YOYO配置の使い方は慣れておこう。

そのほか、地上のけん制も優秀な技がそろっている。遠距離立ちSやしゃがみPでけん制し、相手が跳び込んできたら→＋Pで迎撃、という戦法も可能なので、オールラウンドに闘えるキャラといえるだろう。



フォースブレイク版のロジャーラッシュは、ブリジットから離れるように移動する。多段技なので固め連係で役立つぞ。



YOYO引き戻しのため中にも出せるようになったローリング移動。立ち回りや連係に取り入れて動きの幅を広げよう。

『ΛCORE』注目ポイント

フォースブレイクはジャッグ ド ロジャーとロジャーラッシュで、前者は速度が上昇し、後者は5段技になる（動き方は写真を参照）。スターシップは発生と同時に無敵が切れるが、→＋Kのフォースロマキャン（攻撃後）追加、通常投げ後のスキ減少、ニュートラルYOYO配置の追加により、連係の幅は広がるはずだ。



ロジャーラッシュと同じく、ブリジットの反対側に進んでいくフォースブレイク版のジャッグ ド ロジャー。空中でも出せるので、ケズリやけん制に使える。

連続技速報

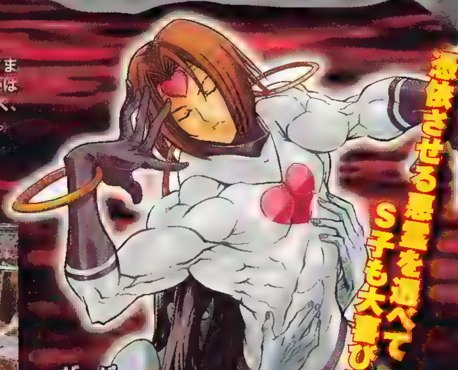
Ⅰ →＋K Ⓕ【立ちK→近距離立ちS（1段目）】→キックスタート マイ ハート～停止

Ⅱ 通常投げ Ⓡ【立ちK→→＋S】Ⓙ【S→↓＋S】Ⓙ【S→↓＋S】Ⓒ 空中スターシップ

→＋Kでしゃがみガードを崩したときは、起き攻めに移行できるⅠの連続技を決めていこう。Ⅱは通常投げからの連続技だ。どちらもテンションゲージを必要とするものの、貴重なダメージ源なので狙っていきたい。

GGXX 事典 ΛCORE

●イノ補足：連続技ⅠはダッシュSやしゃがみKから狙えるが、その場合ソルと聖騎士団ソルには入らないので注意。また、連続技Ⅰを決めた後はP抗鬱音階を重ねる起き攻めが可能だ。
●ブリジット補足：ロジャーゲットは、ロジャー本体が相手の攻撃に対する盾として機能しやすくなっている。ニュートラルYOYO設置はほかの方向より硬直時間が短いので、固めに使うといい。



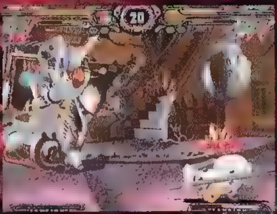
ザッパ
ZAPPA

ある程度の制限はあるものの、憑依させる悪霊を任意に選べるようになったザッパ。さらに、新技のおかげでラオウ憑依を狙いやすくなっているぞ。

基本戦法

無憑依時は無敵時間のあるこんにちは三匹のムカデ(以下ムカデ)で突っ込むか、バックステップで間合いを離してムカデを出し、悪霊を憑依させるのが基本。

剣憑依時は、発生の早くなった近づくと逝きますやジャンプHSによるけん制で体力を奪い、通常投げやカウンターヒット狙いの落ちといてくださいロマキャンから連続技へ。接近戦は中段の➡＋HSによるガード崩しも有効だ。幽霊憑依時はそのまま帰ってこないで下さいでけん制、中段の➡＋HSや下段のしゃがみSでガードを崩そう。犬憑依時はガードを固めつつ、犬攻撃でカウンターヒットを狙ったり、➡＋Dの突進を盾に攻め込んでいくといい。ラオウ憑依時はダークネスアンセム～追加攻撃を盾に、中段のダストや下段のしゃがみS、通常投げなどで強引にガードを崩し、相手が逃げるようならラストエドガイを狙おう。



幽霊憑依時のPそのまま帰ってこないで下さいはホーミング性能が高く、けん制技として強力だ。



犬攻撃は当てたとき限定(ガードされてもOK)で、追加入力により連続で攻撃が可能。ただし、2回目の攻撃はヒットさせても霊魂が増加しない。

『Λ CORE』注目ポイント

ムカデを出したときの憑依は、ある程度任意に悪霊を選択可能。残りタイムの下一ケタが2だと剣、1だと犬、0だと幽霊が憑依するのだ。なお、攻撃をくらったときの憑依にはこの条件が適用されないので注意。

そのほかに注目したいのは、フォースブレイクの礼儀作法はここから。中段技かつヒット時は霊魂が＋1され、技後は憑依が解除されるという優れた技だ。

犬憑依は中段の➡＋D・D後の跳ね返りが小さくなり、ガード崩しから連続技を狙いやすくなっている。



礼儀作法はこれからは、連続技でも活用できる。高めで空中ヒットさせた後、ダウン追い打ちでダッシュからムカデを決め、一気に霊魂を稼ごう。

連続技速報

Ⅰ (無憑依)【しゃがみK→足払い】Ⓒ こんにちは三匹のムカデⓇ ダッシュしゃがみHSⒸ 礼儀作法はここから→ダッシュこんにちは三匹のムカデ(ダウン追い打ち)

Ⅱ (ラオウ憑依)ラストエドガイⓇ ダッシュジャンプ下りHS(→着地)→ジャンプ【S→HS】→ダッシュラストエドガイ→ラストエドガイ

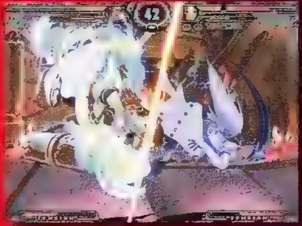
Ⅰはゲージを75%消費するが、霊魂を一気に7個増やせる連続技。礼儀作法はここからは相手を地面にたたき付けるので、高めで当てればダウン追い打ちでムカデを決められるのだ。Ⅱはダッシュジャンプから着地寸前でHSを当てて、その後のジャンプSは高めで当てよう。

必殺技	
こんにちは三匹のムカデ【無】	↓↘→＋P
そのまま帰ってこないで下さい【幽】	↓↙←＋KorSorHSorD(空中可)
痛そう、っていうか痛い【剣】	↓↘→＋S
追加攻撃【剣】	痛そう、っていうか痛い中にHS
落ちといてください【剣】	→↓↘＋HS
近づくと逝きます【剣】	→↘↓↙←＋HS
はい、通ります【剣】	空中で↓↘→＋HS
犬攻撃【犬】	ニュートラルor↓or→or←＋D
	←＋D・D
ダークネスアンセム【ラ】	↓↘→＋S
追加攻撃【ラ】	ダークネスアンセム中に[illegible]
ラストエドガイ【ラ】	↓↙←＋S
フォースブレイク	
礼儀作法はここから	↓↙←＋D
覚醒必殺技	
産まれる!!	→↘↓↙←→＋HS
ペロウスマリス【ラ】	→↘↓↙←→＋S
一撃必殺技	
こわいよー	↓↘→↓↘→＋HS

※【無】＝憑依無し専用　【幽】＝幽霊憑依専用　【剣】＝剣憑依専用　【犬】＝犬憑依専用　【ラ】＝ラオウ憑依専用

憑依システム解説

ムカデを出した後は確実に、攻撃をくらった後は一定確率で、剣、犬、幽霊のどれかがランダムで憑依(ムカデ後はタイムによる例外アリ)。憑依は攻撃をくらうか、礼儀作法はここからや産まれる!!を出すと解除。また、特定の必殺技を決めると霊魂がたまり、5個以上でムカデを決めるか、8個でムカデを出すとラオウが憑依する。



ラオウ憑依は試合を一瞬で決められるほど強力。霊魂をためて、ラオウ憑依を狙っていこう。

カラーバリエーション Part 3

P013、P021に引き続き、残る6キャラのカラーバリエーションをお届け。EXカラーの選択方法は、「スタートを押しながら各ボタン」だ。





●ザッパ補足：ヒット時に霊魂が増加する技と、その霊魂増加数は以下の通り。「痛そう、っていうか痛い」、「近づくと逝きます」、「落ちといてください」、「そのまま帰ってこないで下さい」、「礼儀作法はここから」、「犬攻撃(←+D)」……霊魂+1。「ムカデ」、「痛そう、っていうか痛いの追加攻撃」、「犬攻撃(↓+D)」……霊魂+3。



ロボカイ

ROBO-KY

『SLASH』では整備不足だったのか苦境に立たされていたロボカイだが、『ΛCORE』ではフルチューンでの出撃となった模様。この強さ、本物です!!

特殊技	
―	→+P・P・P
必殺技	
座談カイ	しゃがみD
喰らっとくカイ?	↓↘→+S
カイ現象	↓↙←+S
カイ幕ホームラン	→↓↘+HS
町内カイばーげん	空中で↓↘→+S
痛カイ撃	一定距離ダッシュ後にPorKorSorHS
カイ電波	密着して→↘↓↙←+K
時間差起き上がり	ダウン中にPK押しっぱなし
フォースブレイク	
今日はカイ休	空中で↓↘→+D
覚醒必殺技	
駄目な奴は何をやっても駄目	↓↘→↓↘→+S
追加頭突き	駄目な奴は何をやっても駄目中に↓↘→+S
限カイらばーず	↓↘→↓↘→+P
カイ心の一撃	カイ幕ホームランヒット時に自動発生
一撃必殺技	
13カイ弾	↓↘→↓↘→+HS

基本戦法

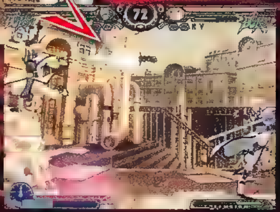
リーチの長い遠距離立ちSや熱量の上昇が大きいジャンプHSでけん制しつつ、スキあらば座談カイの上に乗って電力ゲージをためるのが基本スタイル。電力ゲージが50%以上たまったら、Lv3町内カイばーげんを連発して相手の動きを制限し、ダッシュで追いかけて接近戦に持ち込もう。今作のLv3町内カイばーげんは、弾を撃った後なら本体が攻撃をくらっても消えなくなったので、中間~遠距離で安心して出せる。

接近戦では【立ちK→立ちP】や【しゃがみP→しゃがみK】などで固めつつ、打撃技と投げ技（カイ電波や通常投げ）の二択で相手のガードを崩そう。ダウンを奪ったら起き上がりに喰らっとくカイ?を重ね、ダッシュからさらに打撃技と投げ技の二択だ。

対空は早出しのしゃがみHS（空中ガード不能）や、空対空のジャンプPが有効。攻め込まれたときは、Lv2~3カイ幕ホームランでの割り込みが強力だ。発生が早く、発生後まで無敵があるので頼りになるぞ。



けん制技で相手の接近を阻止しつつ座談カイを出し、その上に乗って電力ゲージをためよう。50%以上になったら……、



Lv3町内カイばーげん。回避されにくく主導権を握れるので、これを盾に攻め込んでいこう。

『ΛCORE』注目ポイント

温度が80℃以上になると（顔が赤くなる）、ロボカイ本体による打撃技がパワーアップ。ヒット時に相手を燃やす演出が入り、攻撃力アップ、ケズリダメージ追加（通常技）、のけぞり時間&ダウン復帰不能時間延長、といった効果が得られる。ただし、この効果はヒット時のみで、ガード時の硬直差などは変わらない。また、温度計のメーターが動くスピードが前作より速くなったので、80℃以上をキープして闘うのは難しい。



温度が80℃以上なら、立ちKや近距離立ちSからダストが連続ヒット。攻撃力もアップするので、連続技のダメージはかなりのものになる。

電力ゲージ&温度計解説

●電力ゲージ／テンションゲージに相当するゲージで、攻撃によって増加しない半面、座談カイの上に乗ることでためられるのが特徴だ。また、必殺技には電力ゲージ対応技（欄外参照）があり、10%未満でLv1、10%~49%でLv2、50%以上でLv3に。Lv2以上は使用時に10%消費する。

●温度計／電力ゲージ横の温度計は、主に攻撃することで上昇し、→+HSや時間経過などで下降。温度が上昇すると→+HSの性能が変化するほか（50℃未満でLv1、50℃~79℃でLv2、80℃以上でLv3）、80℃以上なら上記注目ポイントにある効果を得られる。ただし、100℃になると熱暴走が発生し、ロボカイ自身が吹っ飛ぶ上に多少だがダメージを受けてしまうので注意。

連続技速報

Ⅰ 通常投げ Ⓕ ダッシュ近距離立ちS Ⓙ【K→S】Ⓙ【K→D】Ⓒ 町内カイばーげん

Ⅱ（温度80℃以上）遠距離立ちS Ⓒ Lv3カイ現象→立ちHS Ⓕ ダッシュ近距離立ちS Ⓙ【K→S】Ⓙ【K→D】

Ⅰの通常投げフォースロマキャンは、打撃部分がヒットした瞬間に入力しよう。Ⅱは温度が80℃以上のときに狙える連続技だ。Ⅰ、Ⅱ主に、ダッシュ近距離立ちSからのジャンプキャンセルは少し遅め（ヒットストップが切れた後）に行ない、ダッシュの勢いを残すのがポイント。



A.B.A

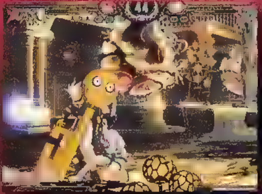
A.B.A

フォースブレイクの追加やサイクバーストのシステム変更により、諸刃モードで闘いやすくなったアバ。高い攻撃能力を生かして押し切ろう!!

基本戦法 ~通常モード~

断獄のヒット効果がスライドダウンになったため、結合につなぐにはテンションゲージが必要。断獄につなぐ連続技を狙うよりも、忌避でけん制しつつ焼成を使用し、素早く諸刃モードになった方が得策といえる。

通常モードで闘うなら、忌避をばらまいて地上からの接近を阻止し、相手が跳び込んできたらしゃがみSや空対空のジャンプPで迎撃しつつ、空中連続技から結合につなぐのが基本となる。また、画面端付近に追い詰められて守勢に回った場合は、画面端に向かって通常投げを決めて空中連続技を狙うか、動作中は完全無敵のフォースブレイク版牽引で逃げよう。



フォースブレイク版牽引は、出始めから動作終了まで完全無敵。相手の攻めをしのぎ切れないと判断したら、おとなしくこの技で逃げよう。

基本戦法 ~諸刃モード~

諸刃モード時は、遠距離立ちSや立ちHSでけん制しつつキャンセルで抹消につないだり、ジャンプS、HSで跳び込んでいくのが基本。どの技も攻撃判定が強いので、積極的に攻めれば相手はガードを固めがちになるはず。そこで、強気にダッシュから投げ技と打撃技の二択を仕掛けていこう。接近戦では、ガードされても有利なしゃがみHSで固めるのも有効だ。

断獄や飽食などでダウンを奪った後は、起き攻めのチャンス。ダッシュジャンプSからジャンプキャンセル昇りSor着地しゃがみKの二択や、対投げ無敵のあるしゃがみHSから打撃技or投げ技の二択を狙おう。



断獄のヒット効果は諸刃モード中でもスライドダウンなので、やはりフォースロマキャンを使わないと追撃は難しい。画面中央で決めた場合は起き攻めを仕掛けよう。

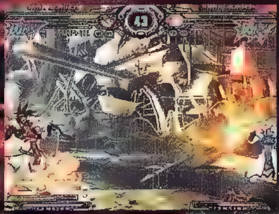
GGXX事典 ΛCORE

●ロボカイ補足：電力ゲージ増加行動……座談カイに乗る、カイ電波成立、痛カイ撃ヒット後の充電動作、限カイらばーず発動中、金色サイクバーストヒット、攻撃以外のアクティブプレイ全般。
電力ゲージ対応必殺技……カイ現象、喰らっとくカイ?、町内カイばーげん、カイ幕ホームラン。 そのほかの電力ゲージ消費……カイ電波（10%）、限カイらばーず発動後の自爆（100%）。

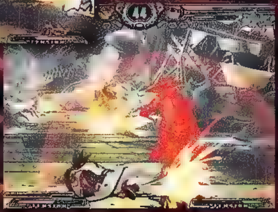
基本戦法

ジャンプの軌道が低いので、ジャンプS＆Dで攻め込むのが強力。相手に接近したら通常技Ⓒチャージ→すぐ停止（以下、キャンセルチャージ）を活用し、ラッシュを仕掛けよう。チャージを最速で止めれば、遠距離立ちS、しゃがみSはガード後ほぼ五分、足払い、立ちHSはガード後若干不利となる。これにジャンプキャンセルを併用すれば、相手は的を絞りにくくなるため、ラッシュを続けることが可能だ。

地上戦では攻撃判定の強いしゃがみS、足払い、ブロックヘッドバスター、スキの小さい突進技のロックイットを、間合いによって使い分けていこう。なお、足払いを出すときは間合いを問わず、常にキャンセルチャージまで入力しておくといい。相手の技をつぶしてカウンターヒットさせたときは、ダッシュ立ちKから空中連続技に移行できるぞ。



相手が遠距離で待っているようなら、チャージでチャージゲージをためるのも一つの手だ。



相手の暴れは足払い→キャンセルチャージでつぶすのがベスト。ガードされても若干有利なのでどんどん活用しよう。



キャンセルチャージで攻め続けろ！

聖騎士団ソル

ORDER-SOL

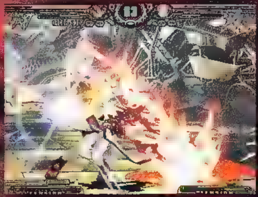
リーチこそ短いものの、通常技のスキをキャンセルチャージで軽減できるため、立て続けに相手を攻められる。果敢に接近戦を挑んでいこう。

必殺技	
ブロックヘッドバスター	↓↙←+P
ガンブレイズ	↓↙←+S
シュトルムヴァイパー	→↓↘+HS（空中可）
バンディットリヴォルヴァー・プロトタイプ	↓↘→+K（空中可）
ロックイット	↓↘→+S
チャージ	↓↙←+D（押しっぱなし）
チャージバースト	チャージ中にHS
アクションチャージ	特定の必殺技後にD（空中可）
フォースブレイク	
ファフニール	←↙↓↘→+D
覚醒必殺技	
タイランレイブ Ver.Ω	→↘↓↙←→+HS
サーベイジファング	→↘↓↙←→+P
ドラゴンインストール：殺界	→↘↓↙←→+S・P・K・S・HS・D・K・S・→↘↓↙←→+HS

『Λ CORE』注目ポイント

チャージはボタンを押し続けている間、チャージゲージが増加する仕様に。増加スピードは最初こそ遅いものの、徐々に速くなっていくぞ。高Lvの必殺技は強力なので、スキあらばチャージゲージをためよう。

フォースブレイクのファフニールは、武器を地面に打ち付けて攻撃する。通常技をキャンセルして出せないが、リーチが長く出始めから下半身部分が無敵なので、相手の攻撃に打ち勝ちやすい。ヒット時は相手が浮くので、ダッシュ立ちKなどから追撃できるぞ。



ファフニールは、カウンターヒットさせた方がより高く浮かせられる。相手の攻撃に合わせるように使っていこう。

連続技速報

Ⅰ ダッシュ足払い（Ⓒチャージ）→【立ちK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓙハイジャンプ【S→HS→D】

Ⅱ【ジャンプS→HS】→ファフニール→Lv3ロックイット→Lv3シュトルムヴァイパー→ダッシュ→+HS

Ⅰはポチョムキン、ロボカイ以外に決められる連続技。足払い通常ヒット時は、立ちKで拾うタイミングがシビアなので注意。ⅡはLv3ロックイットの3段目にジャンプキャンセルを入力しつつ、そのジャンプ予備動作中にLv3シュトルムヴァイパーを出すのがポイントだ。

チャージゲージ解説

最大299%で、100%未満ではLv1、100～199%ではLv2、200～299%ではLv3の必殺技を出せる。Lv2の技を使うと100%、Lv3を使うと200%消費するが、使った瞬間に無くなるのではなく、徐々に減少していく。減少中はその分を含めたLvの必殺技が使えるので、状況によっては同Lvの技を連発できるぞ。



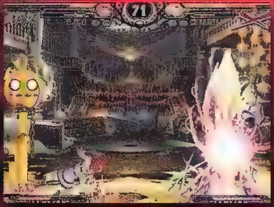
チャージやアクションチャージでたまり、必殺技がパワーアップ。消費したチャージゲージは色が暗くなり、徐々に減少する。

基本戦法 ～諸刃モード～

アバにとってうれしいのが、青色サイクバーストをくらった後にダウン復帰できるように変更されたこと。これだけでもパワーアップといえるだろう。

フォースブレイク版の技は、強力なものがそろっている。牽引は動作開始から終了まで完全無敵、かつ相手をすり抜けることが可能。断罪は1段目の攻撃判定が出るまで攻撃を耐える性質があり、覚醒必殺技以外は何発くらっても動作が中断されない。どちらのモードも、切り返し手段の低さがフォースブレイクにより解消されているのがうれしい。

そのほか、消却、過失は覆滅からの派生で出せるように。どちらも奇襲に使えるぞ。



抹消・覆滅は、追加入力により最大3回まで攻撃が発生。2段目は空中ガード不能で、3段目はガード不能かつダメージが大きいのが特徴だ。

モード切り替え解説

ラウンド開始時は通常モードで、結合を決めるか焼成を使うと諸刃モードに。諸刃モード中は体力ゲージ下に諸刃ゲージが現れ、時間経過および攻撃を当てたり自身がダウンする（ダウン追い打ち時は除く）ことで減少。諸刃ゲージがゼロになる、結合を決める、分離を使う、のいずれかで通常モードに戻る。なお、諸刃モード中は相手に攻撃を当てるとアバに反動ダメージが入るが、それで失った体力は結合で通常モードに戻ると80%分、分離で戻ると120%分回復する。

必殺技	
抹消	↓↘→+S
覆滅	抹消中に←→+S
断獄	覆滅中に→↘↓↙←+S
結合	→↘↓↙←+HS（空中可）
牽引【通常】	↓↘→+P
消却【通常】	↓↘→+K／覆滅中に↓↘→+K
忌避【通常】	↓↘→+HS
焼成【通常】	→↘↓↙←+P
飽食【諸刃】	←↓↙+HS
断罪【諸刃】	→↓↘+HS
分離【諸刃】	→↘↓↙←+P
過失【諸刃】	←↙↓↘→+K／覆滅中に←↙↓↘→+K
根絶【諸刃】	空中で←↙↓↘→+S
フォースブレイク	
牽引【通常】	↓↘→+D
断罪【諸刃】	→↓↘+D
忌避【諸刃】	↓↘→+D
覚醒必殺技	
証拠・隠匿【通常】	→↘↓↙←→+HS・↓↘→+HS×2
証拠・隠滅（往路）	空中で→↘↓↙←→+P
証拠・隠滅（復路）【諸刃】	証拠・隠滅（往路）中に↓↙←+K
変質【諸刃】	→↘↓↙←→↘↓↙←+S
一撃必殺技	
無知の闇	↓↘→↓↘→+HS

※【通常】＝通常モード専用　【諸刃】＝諸刃モード専用

連続技速報

Ⅰ（通常モード）遠距離立ちSⒸ抹消～覆滅～断獄ⒻダッシュしゃがみHS（1段目）Ⓙ【S→P→S】ⒿSⒸ結合

Ⅱ（諸刃モード・画面端付近）ジャンプHS→【近距離立ちS→しゃがみHS】Ⓙ空中ダッシュ【S→HS】Ⓒ根絶→しゃがみSⒸ飽食

Ⅰは間合いが遠いとしゃがみHSが届かないので、その場合はダッシュから直接結合へ。Ⅱは空中ダッシュS後のHSをやや遅めに出すと、着地後に近距離立ちSで拾いやすくなる。ジョニーのみ、空中ダッシュ【S→HS】→【近距離立ちS→しゃがみS】→飽食にしよう。

GGXX事典 Λ CORE

●アバ補足：今作ではダウン追い打ちをくらった際、タイミングを問わず諸刃ゲージが減少しなくなっている。特定タイミングの暗転による諸刃ゲージ減少も無くなったので安心してほしい。
●聖騎士団ソル補足：アクションチャージはフォースロマキャン可能なタイミングが延長され、簡単に行なえるように。シュトルムヴァイパーがガードされたときのフォローなどに活用しよう。

みんな～、もうすぐ会えるよ～!!





ロケテストも無事に実施され、全国各地で話題沸騰中の『アルカナハート』。稼働を目前に控えた今回は、基本的なゲームシステムとキャラ&アルカナの解説をお届け。事前の予習やキャラ選びの参考にしよう。

Text:ハメコ。(システム、このは、きら)、ケンちゃん(はぁと)、ゆきのせ(冴姫)、まるよ(神依、美凰)、パチ(舞織)、age(リリカ)、OYZ(リーゼ、頼子)、田渕健康(ARCANA SIGNALS)

アルカナハート
■メーカー：悠紀エンタープライズ/アトラティーバ・ジャパン
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発 売 日：12月下旬予定
■使用基板：—
※画面写真や記事内容は開発中のものであり、改良のため変更される可能性があります。

多彩な特殊操作をしっかり覚えておこう！ 特殊操作と画面の見方



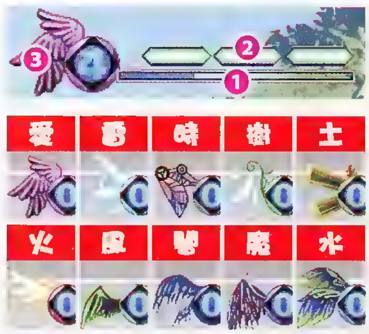
画面の見方は特に難しくないけど、特殊操作は結構多いからちゃんと覚えておくことね。特に投げ、ふっ飛ばし、打ち上げの性質は特殊だからよく読んでおいて。

特殊操作

フロントステップ	➡➡
バックステップ	⬅⬅
2段ジャンプ	ジャンプ後にレバー上方向
空中ダッシュ	空中で➡➡
空中バックダッシュ	空中で⬅⬅
ハイジャンプ	レバーを素早く下方向→上方向
投げ	AD同時押し
ふっ飛ばし	➡+C(タメ可)
打ち上げ	⬋+C(タメ可)
空中復帰	空中ダメージ中に攻撃ボタン
アルカナフォース展開	ABC同時押し(1ラウンド1回まで)

投げは地上、空中共に可能で、地上投げはレバー入れとニュートラルの2種類がある。地上のニュートラル投げは、ホーミングキャンセルから追撃を狙えるぞ。また、投げられた瞬間に同じ入力で投げ抜けができ、ニュートラル投げの方が抜けやすい。ふっ飛ばしや打ち上げは、最大タメならガードした相手もふっ飛ばせる&打ち上げられる(レバガチャで回復可能)。

画面の見方



❶各種超必殺技を出すためのパワーゲージ。攻撃や防御などによりたまっていく。左側の数字はストック数(最大9ゲージ)。
❷ホーミングアクションを行なう際に必要となるホーミングゲージ。時間経過により回復する。
❸選択したアルカナを表すアイコン(左写真参照)。

キャラ性能の組み合わせは100通り！ アルカナシステム

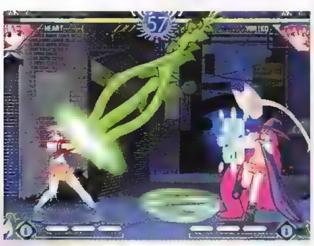


選んだ天使さん(アルカナ)によって使える必殺技や属性効果が変わるから、ちゃんと考えて選んだ方がいいみたいだよ♪　アルカナごとの性質はキャラ別ページを見てね！

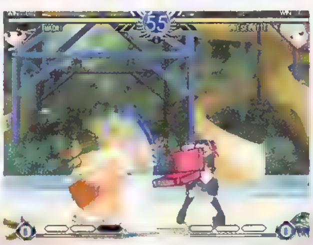
アルカナセレクト

キャラを選んだ後は、全10種類のアルカナから一つを選択しよう。アルカナはそれぞれ、キャラとは別に必殺技や超必殺技、そして属性効果を所持。選択すると、それらの技を使ったり、属性効果を得ることができるのだ。P028からのアルカナ解説を紹介を参考に、自分のキャラに合ったものを選択しよう。

なお、アルカナは対戦ごとに選び直せる。相手のキャラやアルカナに合わせて、戦略的にアルカナを変えることもできるのだ。



アルカナのアクションは、キャラの性能とは別物。つまり、いくつかの技を完全に入れ替えられるのだ。

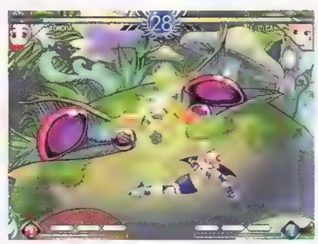


属性効果(特殊能力)を持つアルカナも。土のアルカナは、➡+Dのダッシュに立ちガード判定が！

アルカナフォース／アルカナブレイズ

1ラウンドに1回のみ、ABC同時押しでアルカナフォースを発動できる。地上、空中を問わず、のけぞり中やガード中でも発動できるので、相手の連続技を回避するために使っていける。発動後はパワーゲージが少しずつ減っていき、ゼロになると終了する。

アルカナフォース中は体力が回復するなど、アルカナごとに違う特殊効果が得られる。また、⬇⬋➡+ABC同時押しで究極必殺技ともいえるアルカナブレイズを出せるぞ(使用するとアルカナフォースは終了)。



アルカナフォースの主な使いどころは、相手の連続技をくらったとき。1ラウンドに1回しか使えないので、使いどころを間違えないように！

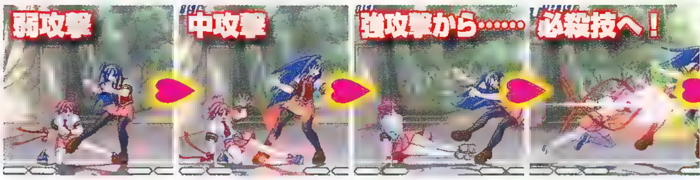
あるかなひみつメモ ●技コマンド表の見方：技(特殊能力)の種類は以下のように表記してあります。　属性効果=属、必殺技=必、超必殺技=超、アルカナフォース=AF、アルカナブレイズ=AB。また、コマンドの途中にある「・」は前後の入力を順に行なうことを表し、コマンドの最後に(地)とある技は地上のみ、(空)とある技は空中のみ、(地　空)とある技は地上、空中のどちらでも使用できることを表します。

どんどんキャンセルして連続技を作り出そう!
アルカナコンボ



ドババババーっとつながっちゃう連続技は、「アルカナハート」のたいご味だよっ! 技をどんどんキャンセルして、ずばーん! どっかーん! っと強力連続技を決めちゃおう♪

連続技のお供、アルカナコンボのルールを解説。まず、通常技は弱→中→強の流れでキャンセルできる。同じ強さの技でも、立ち技からしゃがみ技(またはその逆)につないだり、レバー入れ技につなげられるキャラも居るぞ。そして、通常技のほとんどは必殺技以上の技で、必殺技は超必殺技以上の技で、超必殺技はアルカナ超必殺技やアルカナブレイズでキャンセルできるのだ。



弱→中→強とつないで必殺技でキャンセルし、さらに超必殺技まで決めるのが基本となる流れ。タイミングも簡単だ。



超必殺技はアルカナ超必殺技やアルカナブレイズでキャンセルできる。つながる組み合わせを覚えて体力を奪え!

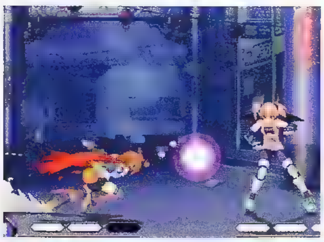
本作の核となる重要システム!
ホーミングアクション



ホーミングゲージを使って行なえる各種動作を紹介するわ。相手を追いかけるほか、連続技や攻守の切り返しなど、たくさんの活用法があるの。性質を覚えて使いこなして。

〜基礎編〜 ダッシュ

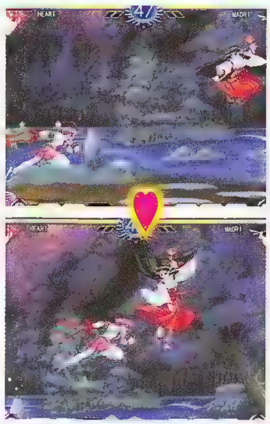
地上に居るときは、➡+Dで前進、⬅+Dでいったん下がってから前進する。➡➡や⬅⬅のステップとは違い、D押しっぱなしで前進し続けるのが特徴だ。なお、⬅+Dは動き始めに一瞬だけ無敵時間があり、前進する動作に移行すれば技を出すことができるぞ。



ステップと違って前進し続ける上に移動速度が速いので、遠距離から一気に近付きたいときに便利。

〜基礎編〜 ホーミング

地上、空中共にレバーをニュートラルにしてDを押すと、相手に向かってホーミング移動をする。また、空中で任意の方向+Dと入力すると、レバーの方向にいったん移動してから相手を追い掛ける。左記のダッシュと同じく、D押しっぱなしで相手を追い続けるので覚えておこう。なお、ホーミング移動中にレバーを入力することで、軌道を少しだけ操作できる。

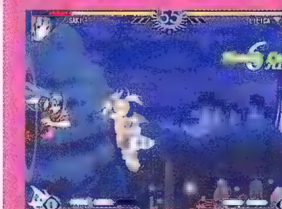


相手に向かって移動するホーミングは、逃げる相手を追ったり奇襲を仕掛けるのに便利。

Dを押しっぱなしにすると、相手を追いかけ続ける。主に空中戦で使うことになる。

壁受け身とダウン回避

[illegible]



[illegible]

〜攻撃編〜 キャンセルホーミング

ほとんどの打撃技は、相手に当てた後に各種ホーミングアクションでキャンセルができる。通常技に限らず、必殺技や超必殺技でも可能なので、ヒット時に連続技を伸ばしたり、ガード時にスキを軽減するために使えるのだ。

キャンセルホーミングは、ダッシュとホーミングを使い分けることがポイントとなる。地上技をキャンセルして地上技につなぐ際は地上を移動するダッシュ(➡+D)で、地上、空中問わず空中技につなぎたい場合は相手を追いかけるホーミング(レバーニュートラルD)でキャンセルしよう。さらにこのとき、Dを押しっぱなしにして移動し続けることも重要になるぞ。



⬆+Cやニュートラル投げなどで相手を高く浮かせた後は、相手を追いかけるホーミング(レバーニュートラルD)でキャンセルしよう。



Dを押し続けて相手を追いかけ、近付いたらジャンプ攻撃からの連続技をたたき込む。Dを押し続ける、という操作に慣れておきたい。

〜防御編〜 ガードキャンセル

ガード硬直中に➡+D、もしくは⬅+Dと入力すると、ガード硬直をキャンセルして各種ダッシュ動作ができる。相手の攻めを切り返す際に有効な動作で、地上、空中共に使用可能だ。

➡+Dでのガードキャンセルは、動作前半に「相手の攻撃を受けても相殺する判定」を持つのが特徴。打撃技と相殺した後は相手もすぐに技を出せるので、無敵時間のある技や、発生の早い技で割り込みを仕掛けるといい。

⬅+Dは後退中に無敵時間があるので、相手の技を回避しつつ反撃に転じられる。また、後退直後は空中技でキャンセルできるので、優秀な空中技を持つキャラは割り込みに多用していける。



相手に攻め込まれたら、ガードキャンセルダッシュから割り込みを狙いたい。相殺判定を生かして相手の連係を受け止めておき……、



すぐに発生の早い技でキャンセルしよう。通常技は信頼度に欠けるので、発生が早く無敵時間を持つ超必殺技で割り込むのが理想的だ。

あるかなひみつメモ

●**ホーミング補足:** 空中ホーミングはレバー方向にいったん移動してから相手に向かうが、すぐにDを離せば最初の移動のみで終わるので、ジャンプの軌道を変える手段としても役立つぞ。

●**ホーミングゲージ補足:** キャンセルホーミングやガードキャンセルは強力な分、ほかのホーミングアクションよりもホーミングゲージの回復速度が遅いので注意しておこう。



地上戦に秀でたスタンダードキャラ

はぁとは近〜中間距離で相手の動きに応じてけん制技をばらまいたり、通常技を差し込みつつ連続技を狙ったりと、ジリジリとした地上戦が好きなプレイヤーに向いたキャラだ。

通常技はリーチが長い立ちC、発生が早い下段技のしゃがみAなど、シンプルでクセの無い技ばかり。さらに、必殺技は判定が強くスキが小さい突進技の鉄拳ぱんちや、上昇しながらパンチを繰り出す無敵技のはーとふるぱんちなど、使い勝手のいい技がそろっている。

ゲージを消費して使用する超必殺技も、はーとふるぱんちの強化版で割り込み技として活躍しそうなすっごいはーとふるぱんち、連続技に組み込みやすい愛の鉄拳ぱんちと、すぐに戦力となりそうな技を持っているぞ。

これらのスタンダードな技に加え、空中から急降下しつつ蹴りを放つ必殺きっくや、発生は遅いがスキが小さいりぼんびーむなど、相手をかく乱できそうな必殺技も備えている。これらを使えば、相手の虚を突く連係を作ることもできそうだ。



空中で少し浮き上がってから急降下蹴りを放つ必殺きっく。めくりなどで奇襲に使うほか、連続技の締めにも有効だ。



超必殺技の愛の鉄拳ぱんちは、発生が早く連続技に組み込みやすい。威力が高いので、ここぞというときに決めろ!

愛のアルカナ



誘導弾のロズ(トリス)スフェラ、スピードの速いレーザーを放つロズ(ウラニオ)トクソと、多彩な飛び道具を持つのが特徴。相手の飛び道具はロズ キクロスで跳ね返せるので、遠距離戦に秀でたアルカナといえる。属性効果は、2段ジャンプ後ゆるやかに落下できるトラペズィオ。相手をかく乱するのに利用できそうだ。



巨大な光の玉を放つイリオス スフェラ。空中ガード不能なので、空中の相手に狙おう。

はぁと 技コマンド表

	技名	コマンド
必	はーとふるぱんち	→↓↘+攻撃(地/空)
必	鉄拳ぱんち	↓↘→+攻撃(地)
必	りぼんびーむ	←↓↙+攻撃(地)
必	必殺きっく	↓↙←+攻撃(空)
超	すっごいはーとふるぱんち	→↓↘+AB同時押し(地/空)
超	愛の鉄拳ぱんち	↓↘→+AB同時押し(地)

パルティニアス 技コマンド表

	技名	コマンド
属	トラペズィオ	2段ジャンプ下降中にレバー上要素(空)
必	ロズ スフェラ	↓↘→+D(地/空)
必	ロズ トクソ	→↓↘+D(地/空)
必	ロズ キクロス	↓↙←+D(押しっぱなし)(地/空)
超	トリス スフェラ	↓↘→↓↘→+D(地/空)
超	ウラニオ トクソ	→←↙↓↘→+D(地/空)
AF	プラニタリオ	ABC同時押し(地/空)
AB	イリオス スフェラ	↓↘→+ABC同時押し(地)

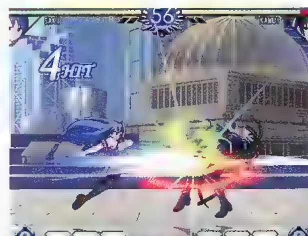


タメ技主体ながら攻めも強力!

必殺技にタメ系のコマンドが多いので、タメを作りつつ相手の出方をうかがうスタイルを想像するかと思うが、実際には自ら前に出て攻め込む闘い方が主体となりそうだ。タメ時間はそれほど長くないので、攻めの中でも違和感無く使えるだろう。

クラウ・ソラスは下から蹴り上げる技で、無敵時間は無いが判定が強いので対空技として使える。ブリューナクは横に突進する蹴り技。スキが小さいので、連続技はもちろん攻めの連係にも使えそうな技だ。フラガラッハは空中で相手を蹴り落とす技。相手を地面にたたき付けられるので、空中連続技の締めとして重宝するだろう。コマンドが特殊なオルナは、少し跳び上がってから急降下蹴りを放つ。中段技だが、空中では出せないのでいかにタメを作るかが問題だ。

クラウ・ソラスを連発するリア・ファイルは、対空や割り込みのほか連続技にも使えるため、冴姫の主軸となりそうな技だ。ガルフ・ダグザは乱舞技で、最後に相手を打ち上げるのが特徴。連続技に組み込むのが基本か。



ブリューナクは優秀な突進技。移動距離が長いので相手に届きやすく、連続技に固め連係にと活躍してくれる。



乱舞技のガルフ・ダグザ。割り込みには使いにくいので、連続技に使おう。技後はホーミングキャンセルから追撃!

雷のアルカナ



二つの属性効果は、→+C&↘+Cのタメ中やダッシュ中に相殺効果が付く、というもの。さらに相殺発生時のみ出せる必殺技のクリィーオフを持っているので、混戦になったときや近付きたいときに役立ちそうだ。また、相手の真上から雷を落とすスカルト エルムを使えるため、遠距離も優秀なアルカナといえる。



一定時間後に落ちてくる巨大な飛び道具。落下までの時間差をどう生かすかが課題?

冴姫 技コマンド表

	技名	コマンド
必	クラウ・ソラス	↓タメ↑+攻撃(地)
必	ブリューナク	←タメ→+攻撃(地)
必	フラガラッハ	→↓↘+攻撃(空)
必	オルナ	↑タメ↓+攻撃(地)
超	リア・ファイル	↓↙←+AB同時押し(地/空)
超	ガルフ・ダグザ	↓↘→+AB同時押し(地)

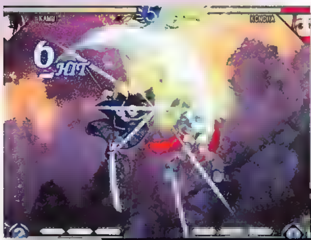
ヴァンリー 技コマンド表

	技名	コマンド
属	ファリィム	→+Cor↘+Cタメ(地)
属	エンスィーム	→→(地)
必	スカルト エルム	↓↘→+D(地/空)
必	クリィーオフ	相殺発生時に→↓↘+D(地/空)
超	フェアルグ ロルグ	↓↘→↓↘→or↓↙←↓↙←+D(押しっぱなし)(地/空)
超	エムローン エナッド	→↘↓↙←→+D(地)
AF	ドリィハロッグ	ABC同時押し(地/空)
AB	プロデュール アナム	↓↘→+ABC同時押し(地)

あるかなひみつメモ

● **はぁと補足**:必殺きっくはボタンよって前進距離が変化し、めくりを狙えるのでガード方向を揺さぶるのに使える。ガードされてもスキは小さいので、気軽に使えるのが利点といえる。

● **冴姫補足**:接近戦が強いキャラなので、アルカナは飛び道具の強いものを選び、遠距離戦を補強するといいだろう。接近戦では中段のジャンプ中↘+Cを固めに組み込むと強力だ。



天鎖は空中連続技の締めに使える。キャンセルして逝斬につなげられるので、一気に大ダメージを与えられるぞ！



当て身技の斬封から追加入力で決められる死祀。3ゲージ消費技だが威力は抜群なので、ぜひとも決めたいところ。

神依 技コマンド表

必	功刀(くぬぎ)	↓↓＋AorB(地)
必	閏間(うるま)	←↙↓↘→＋攻撃(地)
必	吐切(はばき)	←タメ→＋攻撃(地)
必	天鎖(てんざ)	←↓↙＋攻撃(空)
必	斬封(こうふ)	→↓↘＋攻撃(地／空、空中はAとBのみ)
必	業刎(わざばね)	↓↓＋攻撃(空)
超	無怨(むおん)	↓↘→＋AB同時押し(地)
超	枯霊(こだま)	→↘↓↙←＋AB同時押し(地)
超	逝斬(せいざん)	←↓↙＋AB同時押し(空)
超	死祀(しまつり)	地上斬封成立中に↓↓↓＋AB同時押し(3ゲージ消費)

アヌトゥパーダ 技コマンド表

通	塵染の意(じんせんのい)	←←(地)
通	因果の意(いんがのい)	→＋Cor↘＋Cタメ(押しっぱなし)(地)
通	虚空の意(こくうのい)	→＋D(地)
必	離縛の意(りばくのい)	↓↘→＋D(地／空)
超	無量光の意(むりょうこうのい)	↓↘→↓↘→＋D(地／空)
AF	金剛輪の意(こんごうりんのい)	ABC同時押し(地／空)
AB	本不生の意(ほんふじょうのい)	↓↘→＋ABC同時押し(地)

長いリーチで相手を寄せ付けない強さ

神依は攻撃のほとんどが刀を使ったもので、リーチの長さが目を引くキャラ。特に立ち状態の通常技はリーチが長く、けん制でダメージを与えられるぞ。

また、空中戦の強さも特徴的。全キャラ中でも屈指のリーチと判定を持つジャンプBは、空対空で強い上に空中連続技へ発展させやすいのだ。また、空中ガード不能の地上技(↘＋B)を持ち、ジャンプキャンセルから連続技が狙えるのも強み。このように、通常技を使いこなせばほとんど死角の無い攻撃が可能なのだ。

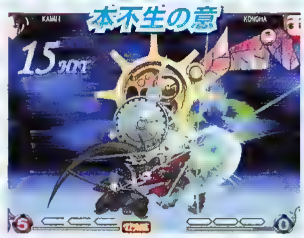
必殺技は突進技と空中技、当て身技が目立つ。閏間は一定距離を突進する技で、相手に当たると追加攻撃が発動。移動手段にも使えるので、地上戦の主力となりそうだ。業刎は急降下しつつ攻撃する技で、めくりも可能。スキが小さく使い勝手は良好だ。当て身技の斬封は、Aで上段、Bで中段、Cで下段に刀を構え(空中はAが上段、Bが下段)、そこに受けた攻撃を返せる。

超必殺技は、空中コンボの締めに逝斬を使うのが基本になる。威力が高く決めやすいぞ。





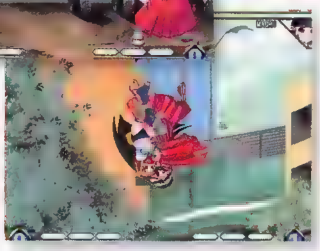
虚空の意は→＋Dの移動距離が延び、相手を通り抜けられるようになるもの。連続技には使いにくいが、相手をかく乱するには最適だ。また、因果の意はタメが成立するとその場に分身を設置、ボタンを離すと攻撃が発動するぞ。無量光の意は相手にタイマーを付ける技で、タイマーがゼロになると相手が一定無防備に！



発動までは遅いが、完全に相手の動きを止められる。一方的に攻撃できるので強力だ。



空中飛び道具の苦無も、ボタンで角度が変化。離れた間合いでは低空でC苦無を撃ち、地上の相手をけん制しよう。



このは落としの術は、成立後にレバーを回すと上昇高度がアップ。到達した高度に応じて、威力がアップするのだ。

このは 技コマンド表

必	手裏剣	↓↘→＋攻撃・攻撃・攻撃(地)
必	苦無	↓↘→＋攻撃(空)
必	疾風突き(はやてづき)	→↓↘＋攻撃(地)
必	このは隠れの術・地	↓↙←＋攻撃(地)
必	このは隠れの術・天	←↓↙＋攻撃(地)
必	土遁の術	↓↓＋攻撃(地)
必	変わり身の術	→↘↓↙←→＋攻撃(地)
必	むささびの術	↓↙←＋攻撃(空)
必	飯綱落としの術	レバー1回転＋攻撃(空)
必	隼蹴り	↓↓＋攻撃(空)
必	転がり	隼蹴りの着地硬直中に←or→＋攻撃(地)
超	このは百分身の術	↓↘→＋AB同時押し(地)
超	このは落としの術	↓タメ↑＋AB同時押し(地)

モリオモト 技コマンド表

必	蔦	↓↘→or→↓↘＋D(地／空)
必	引き寄せ	蔦ヒット時に←＋D(地／空)
必	種蒔き	↓↙←＋D(押しっぱなし)
超	養分吸収	↓↘→↓↘→＋D(地／空)
超	花満開	↓↙←↓↙←＋D(地／空)
AF	恵みの光	ABC同時押し(地／空)
AB	禁断の実と花	↓↘→＋ABC同時押し(地)

素早い動きでかく乱せよ

体操着に耳と尻尾がチャームポイントのこのは。忍術で闘う彼女は(全く忍んでない気もするが……)、高い機動力に加えて瞬間移動技や突進技を持ち、さらに飛び道具が充実。けん制からの奇襲＆かく乱を得意とするキャラだ。半面、リーチや攻撃力の面では一歩劣っている。

主軸となるのは、スキの小さい飛び道具の手裏剣や、空中飛び道具の苦無によるけん制。特に手裏剣は、Aで水平、Bで斜め上約30度、Cで斜め上約45度と投げ分けられるので、空中をカバーしやすいのがポイント。ここに、素早いフロントステップからのしゃがみAやしゃがみC、突進力に優れスキが小さいB疾風突きを交ぜて、連続技を狙うのが基本スタイルとなる。

瞬間移動技のこのは隠れの術は、ボタンとコマンドで出現位置が変化。A→その場、B→少し前方、C→さらに前方、地→地上、空→空中となっているぞ。このは落としの術はコマンド投げで、↓＋Dでタメを維持しつつダッシュすれば、離れた間合いからでも狙っていけるのだ。





超必殺技の養分吸収を決めたりアルカナフォースを使うことで、体力を回復できるのがモリオモトの特徴。メインの必殺技となる蔦はその名の通り蔦を伸ばす攻撃で、コマンドで方向が変化。威力は低いものの、引き寄せに派生させれば追撃が可能。研究次第では地上、空中共に連続技を伸ばすことができるかも⁉



相手をサーチする投げ技。暗転後に回避可能なので、飛び道具のスキを狙うのが基本。

あるかなひみつメモ

●神依補足：時のアルカナはホーミングキャンセルで「虚空の意」が発動してしまうが、神依はA閏間空中ヒット時の空中復帰不能時間が長いので、ホーミンクキャンセルから通常技で拾えるぞ。
●このは補足：フロントステップが素早いこのはは、フロントステップ直後に技を出すとかなりの勢いを残せる。特にスライディングのしゃがみCは、かなり離れた位置からでも攻撃できるぞ。

我ら春日一門の名において祓ってしんぜましょう



春日 舞織
Kasuga Maori

姉妹たちの力を借りて画面全域を制圧!

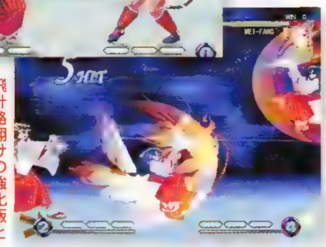
舞織は豊富かつ多彩な飛び道具を持つ、遠距離戦主体のキャラ。通常技はコマを使った技が多く、地上のA＆Bはレバーを➡や↘に入れて出すと、コマを飛ばすリーチの長い攻撃となる。

飛計路翔けは、折り鶴に乗った妹たちが緩やかな軌道で攻撃する技。⬇↘➡（小糸）は背後側から前方へ、⬇↙⬅（小唄）は正面から手前に向かって飛ぶ。出現位置はボタンで変わり、Aは画面下部、Bは中空、Cは上空となっている。小糸と小唄は同時に呼べるので、画面の左右から攻撃できるぞ。雷呻落としは、姉の鼓音が上空から蹴りを出しつつ急降下する。これもボタンで出現位置を選べ、Aは舞織の目の前、Bは相手と舞織の中間、Cは相手の位置に出る。雪花の舞は地上にコマを飛ばす技で、Aはコマが前方に進み、Bはその場に停滞、Cは後ろに進む。

そのほか、後ろから鼓音が突進正拳を繰り出す街風駆け、強化版雷呻落としの破魔の獅子吼などがある。桜花の舞以外はすべて飛び道具で、組み合わせれば多彩な弾幕を展開できるぞ。



コマの糸で相手をつかみ、上空へ打ち上げる桜花の舞は、ボタンで糸を放つ方向を変えられる。主に連続技で使おう。



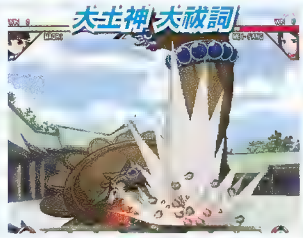
飛計路翔けの強化版といえる退魔の瑞鶴。出現位置は指定できないが、小糸と小唄が同時に出現し、多段ヒットする。

土のアルカナ



↙＋Cのタメ中にしゃがみガード判定が、➡＋Cのタメ中と➡＋Dのダッシュ中に立ちガード判定が付くオホツチ。強力な正拳を繰り出す開地門、開地門 殺鬼道や、相手の頭上から踏み付ける開天府 滅鬼陣など、打撃技が多い。要石は自身の目の前に巨石を降らせる技だ。高威力のけん制や連続技が可能なアルカナといえる。

大土神 大祓詞



一度地面にもぐったオホツチが、超高威力のパンチを突き上げる。発生の遅さが難点か。

舞織 技コマンド表

必	雪花の舞（せっかのまい）	➡⬇↘＋攻撃（空）
必	桜花の舞（おうかのまい）	➡⬇↘＋攻撃（地）
必	街風駆け（つむじがけ）	⬅⬇↙＋攻撃（地）
必	雷呻落とし（らいしんおとし）	⬇⬇＋攻撃（地）
必	飛計路翔け（ひけじがけ）	⬇↘➡or⬇↙⬅＋攻撃（地／空）
超	破魔の獅子吼（はまのししく）	⬅⬇↙＋AB同時押し（地）
超	退魔の瑞鶴（たいまのずいかく）	⬇↘➡＋AB同時押し（地）
超	神来社の矢（からいとのや）	➡⬅↙⬇↘➡＋AB同時押し（地）
超	神来社の矢 鼓舞（からいとのや こぶ）	神来社の矢中に⬅↙⬇↘➡＋AB同時押し（地）
超	神来社の矢 神座（からいとのや かむくら）	神来社の矢 鼓舞中に⬅↙⬇↘➡＋AB同時押し（地）

オホツチ 技コマンド表

●	磐石（ばんじゃく）	➡＋Cor↘＋Cタメ（地）
●	岩戸（いわと）	➡＋D（地）
必	要石（かなめいし）	➡⬇↘＋D（地／空）
必	開地門（かいちもん）	⬅↙⬇↘➡＋D（地／空）
超	開地門 殺鬼道（かいちもん さっきどう）	➡⬅↙⬇↘➡＋D（地／空）
超	開天府 滅鬼陣（かいてんぷ めっきじん）	⬇↘➡⬇↘➡＋D（地）
AF	地霊尊 軍奉行（ちれいそん いくさぶぎょう）	ABC同時押し（地／空）
AB	大土神 大祓詞（おおつちのかみ おおはらえことば）	⬇↘➡＋ABC同時押し（地）

戦闘継続、次なる標的を迎撃します。



美凰
Mei-Fang

接近戦で連続技を狙え!

突進技や対空技が特徴的な美凰。ジャンプやフロントステップにホーミングアクションを加えて相手にまとわりつき、接近戦で連続技を狙っていくのが基本スタイルになるだろう。

玄武踏陣は連続入力で3発出る突進技だが、2発目から超必殺技やホーミングキャンセルで連続技を狙えるぞ。アルカナコンボでヒット確認をして玄武踏陣につなぐのが主な狙いだ。

通常技は比較的強めのものが多く、空中ガード不能技（➡＋B）や判定の強い技を持っている。また、ジャンプ攻撃は横に長いC、上方向に強く空対空で使いやすいBがある。空中のけん制から連続技を決めたら、威力の高い朱雀宝輪で締めよう。

このように接近戦では優秀な技を持っているが、逆に遠距離でやれることは突進技の白虎崩虔による奇襲ぐらい。近距離でガードを崩す手段を考えるのがだいご味なので、ガードを崩しやすいアルカナを選択して長所を伸ばすか、遠距離主体のアルカナを選択して短所を補うかの見極めが重要になるだろう。



青龍亢山は出始めに無敵時間がある対空系の必殺技。キャンセルで天部仙掌につなげば大ダメージを期待できる。



巨大なアーマーを身に着けて強力な鉄山靠を繰り出す麒麟靠撃。追加入力をすればさらにビームで追撃できる!

火のアルカナ



飛び道具や連続技に重宝する超必殺技を持つランゴンは、使いやすく即戦力となるのでかなりオススメ。特に火孔覇は空中でも出せる上に高威力かつ追撃可能なので、連続技の要となるのは間違い無い。また、操火将は➡＋Cや↘＋Cの最大タメがガード不能に。↘＋Cからはホーミングキャンセルで追撃を狙えるのだ。

插翅大聖



ランゴンが高速で突進する技で、フィールド端に着くまで多段ヒットしつつ進んでいく。

美凰 技コマンド表

必	白虎崩虔（びゃっこほうけん）	⬇↙⬅＋攻撃（地）
必	青龍亢山（せいりゅうこうざん）	➡⬇↘＋攻撃（地）
必	玄武踏陣（げんぶとうじん）	⬇↘➡＋攻撃（地、3回連続入力）
必	朱雀宝輪（すざくほうりん）	↙⬇↘➡＋攻撃（空）
必	地克転身（ちかつてんしん）	⬅⬇↙＋攻撃（地）
超	四聖王道（しせいおうどう）	⬇↙⬅＋AB同時押し（地）
超	天部仙掌（てんぶせんしょう）	⬇↙⬅＋AB同時押し（空）
超	麒麟靠撃（きりんこうげき）	➡⬇↘＋AB同時押し（地）
超	大炮殲光（たいほうせんこう）	麒麟靠撃ヒット後に⬇↘➡×3＋AB同時押し（地）

ランゴン 技コマンド表

●	操火将（そうかしょう）	➡＋Cor↘＋Cタメ（地）
必	火仙弋（かせんよく）	⬇↘➡＋D（地／空）
必	火攻焔（かこうえん）	➡↘⬇↙⬅＋D（押しっぱなし）（地／空）
超	轟天焦（ごうてんしょう）	⬇↘➡⬇↘➡＋D（地／空）
超	火孔覇（かこうは）	➡↘⬇↙⬅➡＋D（地／空）
AF	跳澗閻羅（ちょうかんえんら）	ABC同時押し（地／空）
AB	插翅大聖（そうしたいせい）	⬇↘➡＋ABC同時押し（地）

あるかなひみつメモ
- ●舞織補足：雷呻落としと街風駆けなど、同じキャラが攻撃する技は連続で使うことかできない。アルカナフォース中は自身がガード不能になるが、特定の攻撃以外はくらってものけぞらなくなる。
- ●美凰補足：超必殺技の四聖王道は乱舞技で、最後に相手を打ち上げつつ自らも跳び上がって追撃する。ゲージに余裕があれば、さらにキャンセルで天部仙掌を出せば連続ヒットさせられるぞ。

遊んでアゲル かかっておいで♪

リリカ・フェルフネロフ
Lilica Felchenerow



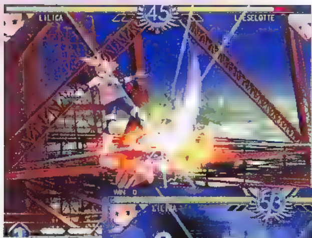
機動力はピカイチ!

スポーティーな服装にローラーブレードという外見の通り、スピード感あふれる闘い方が可能なリリカ。足技を得意とし、繰り出す攻撃はほとんどがキックによるものとなっている。

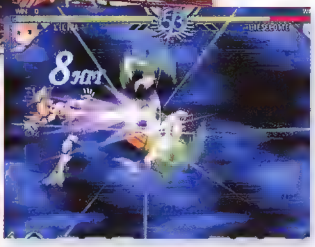
トルネードエッジは追加入力式の3連続攻撃で、3発目はボタンによって若干モーションが変化。連続技に組み込めるので、重要なダメージ源になりそうだ。

アクセルスライドFは前方に、アクセルスライドBは後方に高速移動し、追加入力でさまざまな派生技に移行する。派生技は、急停止するハイプレッシャー、素早くジャンプするクイックエア、下段のスピードブレード、中段のヒールカッターなど、幻惑効果の高い技がそろっているぞ。また、アクセルスライドFからの派生技後は、別の派生技を連続で繰り出すことが可能だ。

ハリケーンスパイラルはトルネードエッジの強化版といった感じの技で、4連続のキックをたたき込む。サイクロンストームは三角跳びから相手に突進する技。ヒット時は相手を打ち上げつつ、次々と追撃を加える。



アクセルスライドからの派生技で、中段判定のヒールカッター派生技を使い分ければ、相手をほんろうできそうだ。



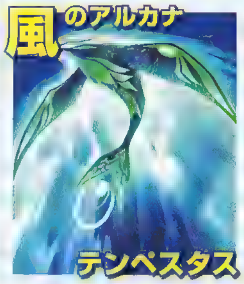
身軽なので空中連続技も得意。空中でトルネードエッジやハリケーンスハイラルにつなぐ連続技が使いやすそうだ。

リリカ 技コマンド表

必	トルネードエッジ	➡⬇⬋+攻撃・⬇⬊➡+攻撃・⬇⬊➡+攻撃(地/空)
	フリップスルー	⬇⬋⬅+攻撃(空)
	アクセルスライドF	⬇⬊➡+攻撃(地)
	アクセルスライドB	⬇⬋⬅+攻撃(地)
	ハイプレッシャー	アクセルスライド中にAC同時押し(地)
	クイックエア	アクセルスライドF中に⬇⬊➡+A(地)
	ウォールステップ	アクセルスライドB中に⬇⬊➡+A(地)
	スピードブレード	アクセルスライド中に⬇⬊➡+B(地)
	ヒールカッター	アクセルスライド中に⬇⬊➡+C(地)
超	ハリケーンスパイラル	⬇⬊➡+AB同時押し(地/空)
	サイクロンストーム	⬇⬋⬅+AB同時押し(地)

テンペスタス 技コマンド表

属	オーラ	2段ジャンプ後、再度ジャンプ入力
		空中ダッシュ後、再度空中ダッシュ(前後)入力
	ヴェロクス	⬇+D(空)
	スクトゥム	ガード硬直中に➡+D(地/空)
必	シキリス	⬇⬊➡+D(地/空)
	ヴェルテクス	⬇⬋⬅+D(地/空)
超	ファルクス	⬇⬊➡⬇⬊➡+D(連打)(地/空)
AF	リベラリス	ABC同時押し(地/空)
AB	アブ-オレオ	⬇⬊➡+ABC同時押し(地)



風の名の通り、軽快さがウリのテンペスタス。選択すると、属性効果により2段空中ダッシュや3段ジャンプが可能となるのだ。また、ガードキャンセル前ダッシュの性能も変化し、使用すると相手を押し戻すようになる。必殺技は風のブーメランを放つシキリス、目の前に竜巻を設置するヴェルテクスなどがあるぞ。



テンペスタスが突撃してレーザー状の攻撃を行なう。発生と弾速に優れた飛び道具だ。

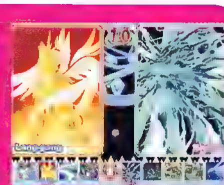
チャレンジ!「アルカナハート」まずはこれでやってみよ～っ!
おすすめアルカナ



アルカナ選びは属性効果と超必殺技に注目! 便利な属性効果を持っていれば立ち回りが強くなるし、超必殺技がすばばばーんなアルカナなら攻撃力がアップするよ!

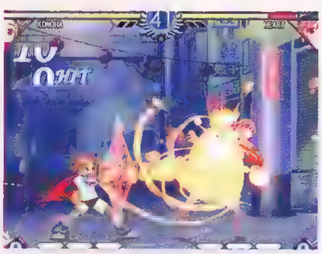


それじゃあ、攻撃力重視、遠距離戦重視、接近戦重視の3タイプに分けて、おすすめアルカナを紹介するわ。これを参考に、自分のキャラに合ったアルカナを探してみて。



[illegible]
火のアルカナ ランゴン

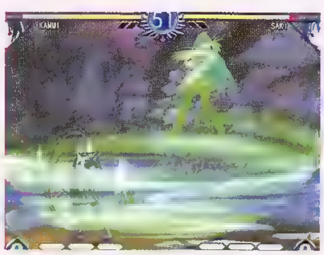
注目は超必殺技の火孔覇。地上、空中共に出せるこの技は、発生がそこそこ早いので必殺技キャンセルなどで連続技に組み込みやすい上、ヒット後は追撃が可能。ほとんどのキャラが火力アップを望めるのだ。もう一つの超必殺技、轟天焦は、発生が早く出始めに無敵時間があるため、守勢時の切り返しに役立つ。



発生が早く威力に優れた超必殺技の火孔覇は、連続技の強化に最適。空中でも出せるので、使いどころは多い

[illegible]
風のアルカナ テンペスタス

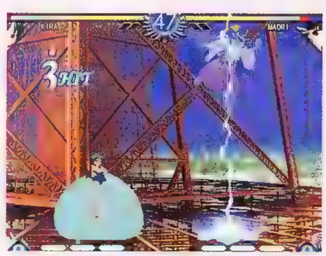
属性効果で3段ジャンプや2段空中ダッシュが可能となるので、機動力が大幅に上昇。また、ガードキャンセルダッシュ(➡+D)が相手を押し戻す技になるため、攻め込まれても仕切り直しやすい。必殺技や超必殺技は威力こそ低いが、使いやすい飛び道具がそろっているので、中～遠距離の立ち回りで活躍するぞ。



目の前に竜巻を設置するウェルテクス。ヒットを確認したら、ホーミングで追いかければ追撃を狙えるぞ。

[illegible]
雷のアルカナ ヴァンリー

フロントステップに相殺判定が付くため、飛び道具を無効化しつつ接近できるのが利点。また、二つの超必殺技も優秀。エムローン エナッドは射程こそ短いが高威力かつ発生が早いので連続技に役立ち、フェアルグ ロルグは相手をサーチする上にボタン押しっぱなしで発動を遅らせられるので、起き攻めで活躍する。



相手の頭上から雷を落とすスカルトエルムは、飛び道具を撃ったり空中に逃げる相手に有効なけん制技だ。

あるかなひみつメモ
●リリカ補足:トルネードエッジの3発目は、ボタンにより相手を吹っ飛ばす方向が変化。Aは上方向に浮かせ、Bは横方向(壁)に吹っ飛ばし、Cは下方向(地面)にたたき落とすようになっている。
●アルカナ補足:逆にクセがあって扱いにくいアルカナは、時(アヌトゥバータ)、闇(キーァ)、魔(ディウー・モール)など。これらはゲームに慣れるまで避けた方が無難といえる。



人形とのコンビネーションが重要!

リーゼロッテは本体と放った人形の両方を操作して闘う、テクニカルなキャラだ。本体と人形で相手を挟み込むように攻撃したり、本体はガードしながら人形で敵を攻撃することができる。ただし、本体はリーチが短く貧弱なので、人形を思い通りに動かすことが必須となる。

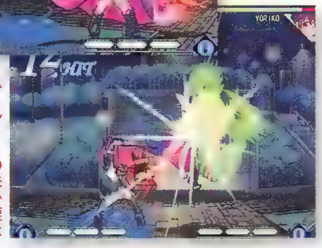
人形は、別たれたゼーレを使うことで本体から分離。その後はレバーで左右移動、B＆Cで攻撃ができる。さらに、抗えぬボイゲン以下5種類の必殺技で攻撃指示を出せるぞ。

5種類の必殺技は本体が目の前にマーキングし、そこに向かって人形が行動する仕組み。技表の上から順に、ひっかき、突進攻撃、落下攻撃、多段ひっかき、移動と、人形の行動が変化するのだ。また、マーキングは複数設置可能で、人形の行動をプログラムする感覚で使えるぞ。

なお、人形にはやられ判定と体力（画面上部に表示）がある。体力がゼロになると動かなくなり回収が困難になってしまうので、バーレは軽やかにでたまに回収＆回復しつつ闘うといい。



設置したマーキングに向かって人形が行動。コマンドに応じて行動が変化するぞ。これは狂おしきベレンの突進だ。



ベトルークの朱い涙は突進しつつ人形が多段攻撃を行なう。人形収納時は発生が早いため、連続技に組み込めるぞ。

リーゼロッテ 技コマンド表

必	緋の瞳のレーツェル	→↘↓↙←→＋攻撃（地）
必	別たれたゼーレ	人形収納時に↓↘→＋攻撃（地）
必	バーレは軽やかに	人形分離時に↓↘→＋攻撃（押しっぱなし）（地）
必	抗えぬボイゲン	↓↙←＋攻撃（地／空）
必	狂おしきベレン	←↓↙＋攻撃（地／空）
必	ヴェヒタァの微笑み	→←→＋攻撃（地／空）
必	ヴェルトは残酷で	↓↓＋攻撃（地／空）
必	無垢なるラーデン	→↘↓↙←＋攻撃（地／空）
超	ベトルークの朱い涙	↓↘→＋AB同時押し（地）
超	死に誘うゲベル	人形収納時に↓↙←＋AB同時押し（地／空）

ギーア 技コマンド表

必	ズィヒェル	↓↘→＋D（地／空）
必	シェーレ	→↓↘＋D（地／空）
必	ファレン	↓↙←＋D（地／空）
超	マルテルン	↓↘→↓↘→＋D（地）
AF	フルーフ	ABC同時押し（地／空）
AB	シュヴーア	↓↘→＋ABC同時押し（地）



キャラの足元に影となって付き従い、3種類の必殺技により実体化して攻撃するギーァ。ズィヒェルは小さく跳ねながら横に突進し、シェーレは真上にかみ付き、ファレンはその場で相手を拘束する。どれも入力時にDを押し続けると待機状態となり、その間はレバーで影を移動可能。ボタンを離すと攻撃が発動する。



コマンド投げで、成立後は相手を捕らえて無力な姿に変化させる。そこに追撃が可能だ。

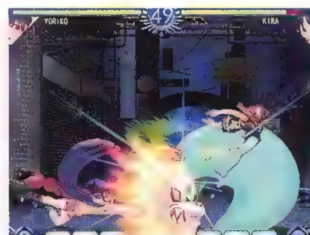


フワフワ飛んでズドーンと突進!

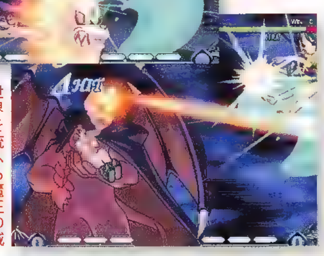
ゆるやかな軌道のジャンプと、バリエーション豊富な空中技を持つ頼子。空中技の性質を生かした奇襲を得意とするキャラだ。

主戦場となる空中戦では、通常のジャンプ攻撃に加えて↓or→or↘＋Cが活躍。後ろに跳ねながら射程の短い飛び道具を放つ技で、レバーで撃つ方向が変化する。必殺技は、地上でも空中でも使える突進技の襲い来る地獄の制裁が主力。ガード時は後方に跳ね返り、着地前に空中で行動可能となるのがポイントだ。ここからさらに空中技を出したり、2段ジャンプや空中ダッシュをするなど、連係の起点として活用できるぞ。そのほか、Aは地上版のみ下段、Bは地上、空中共に中段なので、ガードを揺さぶる効果も多少期待できる。空中版は全体的にスキが小さいことを生かし、移動手段として使うのも面白そうだ。

古のタリズマンはレバー追加入力でビームを放つ技だが、五芒星を描くように追加入力を成立させると、真の効果を発揮。一定時間、古のタリズマン以外の必殺技が強化されるのだ。



襲い来る地獄の制裁は、Aだと真横に突進し地上版のみ下段。Bは山なりに突進する中段で、Cは斜め上に突進するぞ。



世界を統べる魔王の威光は、まずアッパーを繰り出し、ヒットするとミケが真の姿(?)となってビームで追撃する。

頼子 技コマンド表

必	襲い来る地獄の制裁	↓↘→＋攻撃（地／空）
必	噴き上がる奈落の苦悶	←↓↙＋攻撃（押しっぱなし）（地）
必	降り注ぐ魔界の報復	↓↙←＋攻撃（空）
必	古のタリズマン	→↘↓↙←→＋攻撃・任意のレバー入力（地／空）
必	古のタリズマン（五芒星追加入力）	[illegible]
		↑↘↖↙↗↑
		↓↖↘↗↙↓
		[illegible]
超	世界を統べる魔王の威光	↓↘→＋AB同時押し（地）
超	生死を御する禁忌の魔術	→↘↓↙←＋AB同時押し（地）

ディウー・モール 技コマンド表

必	アンプワゾネ	↓↘→＋D（地／空）
必	デシリュール	→↓↘or←↓↙＋D・任意のレバー入力（地／空）
超	サクリフィス	↓↘→↓↘→＋D（地）
超	ミルワール	←↙↓↘→←＋D（地／空）
超	アンヴァリデ	→↘↓↙←→＋D（地／空）
AF	アバトワール	ABC同時押し（地／空）
AB	エグゼキュスィオン	↓↘→＋ABC同時押し（地）

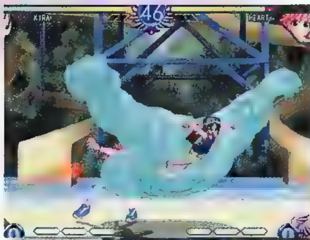


ディウー・モールは、かく乱や奇襲を得意とするアルカナ。アンプワゾネは目の前の地面から一定時間残る毒霧を吹き出す技。デシリュールは瞬間移動技で、→↓↘は自分を基準、←↓↙は相手を基準に、レバー方向で出現位置を調整できる。超必殺技のミルワールは、自分と相手の位置を入れ替える変わった技だ。



ヒット時の演出は、レバー上下で攻撃方向を選択。相手もレバー上下で回避を狙える。

あるかなひみつメモ
●リーゼロッテ補足：闇のアルカナで付く影は本体を追従するが、移動速度はゆるやか。本体が相手を跳び越せば、自分→相手→影という位置関係になり、挟み込むように攻撃できるぞ。
●頼子補足：ふわふわとした動きと突進技が特徴的な頼子。奇襲や独自の動きが得意な人におすすめだ。意外にも安定した連続技を持っているので、バランスはいいかも？



投げキャラといえばボディープレスは必須!? きらはジャンプ中⬇+Cで出すことができ、当然めくりを狙えるぞ。



きら様ドライバーは破壊力抜群！ 攻め、守りの両面で活躍するので、いつでもレバーを回す準備をしておきたい。

きら 技コマンド表

必	きら様ドライバー	レバー1回転＋攻撃(地)
	フライングきら様ドライバー	↓↙←＋攻撃(空)
	大道寺バンカーバスター	→↘↓↙←＋攻撃(地)
	脳天直撃バックドロップ	大道寺バンカーバスター中に攻撃(地)
	江古田式ロケット砲	→↓↘＋攻撃(地)
	江古田式グレネード	←↓↙＋攻撃(地)
超	アルマゲドンバスター	レバー2回転＋攻撃(地)
	フライングアルマゲドン	→↘↓↙←×2＋攻撃(空)

ニプトラ 技コマンド表

	カデュス	→＋Cor↘＋Cタメ(地)
必	プルヴィア	↓↙←＋D(地／空)
	スティリア	↓↘→＋D(地／空)
	カタラクタ	→↓↘＋D(地／空)
超	ニトルム	レバー1回転＋D(地／空)
	プレプルヴィウム	↓↙←↓↙←＋D(地／空)
AF	プグナクルム	ABC同時押し(地／空)
AB	レグヌム	↓↘→＋ABC同時押し(地)

スク水だけど投げキャラ!?

必殺技＆超必殺技のすべてがが投げ系と、生粋の投げキャラであるきら様。彼女が武器としている巨大なスライムも本体扱いなので、実は技のリーチ、やられ判定共にビッグな、本作最大のデカキャラなのだ。

最大の狙いは、威力、発生、間合いに優れるコマンド投げのきら様ドライバー＆アルマゲドンバスター。空中ガード不能技の立ちBを持っているので、立ちAを当てた後にコマンド投げと立ちBで二択を迫ることが可能。また、相手の攻撃をガード後にガードキャンセルから決めるなど、使い道は多い。

通常技は、抜群のリーチを誇る立ちC＆しゃがみCが地上戦のけん制で役立つ。また、ジャンプAはリーチと発生に優れているので、空中戦ではこれを盾に、空中投げのフライングきら様ドライバー＆フライングアルマゲドンを狙うのが基本だ。

ただ、今作は空中戦になることが多く、きら自体の機動力が低いこともあり、地上投げのチャンスは限られる。アルカナ選びが勝敗のカギを握りそうだ。



死ぬほど恥ずかしい目にあわせてやろうか？

大道寺 きら
Daidohji Kira



水のアルカナ
ニプトラ

ニプトラ最大の特徴は、プルヴィアという水の玉。当たり判定があり、相手の攻撃を1度だけ受けて無効化してくれるのだ。さらに、スティリアでプルヴィアを画面上にセットしたり、カタラクタでそこから攻撃することも可能。発生の早いコマンド投げのニトルムを持つので、防御面の強化に役立つアルカナといえよう。



レグヌム

相手の全動作を大幅に遅くする。のけぞり時間も長くなるので、強力な連続技が可能だ。

開発室直送バラエティ
ARCANA SIGNALS

『アルカナハート』を強力バックアップする聖女御用達のバラエティコーナー「ARCANA SIGNALS」！ 今回は11月上旬のロケテストに焦点を当ててみましたっ。ロケテスト版インストカードも特別に公開！

ロケテスト版インストカードを大公開!!



ロケテスト潜入リポート！

11月に実施されたロケテスト！ もう、すごかったんだよ！ どばばばーって人がいっぱい！

そうね。こんなに多くのユーザーさんに来てもらえるなんて思ってなかったから……本当に驚いたわ。

うん♪ ほんとのほんとに大感激♪ みんなからいっぱい意見も聞けたし。ありがとうございましたっ♪

ロケテストに参加してくださった皆様からの貴重なご意見は、可能な限り製品版に反映させて頂く予定です。

製品版の稼動を待っててね！ すっごい面白いゲームになるから♪ 絶対に、ぜぇ～ったいに！



写真は秋葉原の東京レジャーランド。話題の新作を一目見ようと、たくさんの来客者が詰めかけました！

あるかなひみつメモ
●きら補足：大開脚しつつ相手をたたき付けるアルマゲドンバスター＆フライングアルマゲドン後は、何ときら様がスクール水着を直す演出が!! その代わり、起き攻めはできないぞ(笑)。
●ロケテスト補足：ロケテストは関東のほか関西や九州など、全国をまたにかけて実施されました！ どのキャラもまんべんなく使用されており、早くもそれぞれにファンが付いている模様です！

舞え、戦いの装飾楽句(アクトカデンツァ)。



MELTY BLOOD Act Cadenza Version B

Through the Looking-Glass, Northern Light transparently

稼働目前の『メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B』。一通りのシステムと『Ver.A』からの変更点を把握して（家庭用の変更点含む）、ゲーセンへ走れ!

メルティブラッド アクトカデンツァ バージョンB
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2006年12月予定
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text: メルブラ塾(半蔵門支部)+魔乱人形、もっふ、ゆきのせ

※記事中では以下の略称を使用している場合があります。

アークドライブ	AD
ブラッドヒート	BH
ブローバックエッジ	BE
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
【 】内	ビートエッジでのつなぎ
・	特定の通常技のつなぎ
クイックアクション	QA
Ⓒ➡	キャンセル
Ⓙ➡	ジャンプキャンセル

MBAC基本のシステムを再チェック!!

『メルティブラッド』の特徴の一つである多種多様なシステム。これを覚えないとゲームを楽しむことはできない。『Ver.A』から変更された点もあるのでしっかり覚えておこう。

覚えておきたい基本操作	
ハイジャンプ	↙or↓or↘後、↑
ダッシュ	→→or→+AB同時押し
バックステップ	←←or←+AB同時押し
地上投げ	←or→+AD同時押しorQAボタン
空中投げ	空中で←or→+AD同時押しorQAボタン
EXエッジ	特定のコマンド+Cボタン（ゲージ使用）
ブローバックエッジ	特定のボタンを押し続ける
アークドライブ	MAXorHEAT時に特定のコマンドを入力
アナザーアークドライブ	BLOOD HEAT時に特定のコマンドを入力
ラストアーク	BLOOD HEAT時に対応のシールドを成立
シールドバンカー	↓↙←+D（ガード硬直中もゲージを使用して発動可能）
強制開放	ゲージ100％以上のときにACorBC同時押しゲージ100％以上のときにレバーニュートラル+QA
サーキットスパーク	攻撃をガードorくらい中にACorBC同時押し攻撃をガードorくらい中にレバーニュートラル+QA
空中受け身	空中で吹き飛び時に←or→orニュートラル+攻撃ボタン
地上受け身	地上にたたき付けられたときに←or→or↑
避け	↓+AB同時押しor↓+QA



基本操作を覚えて自在に動かすのは重要なこと。間違いの無いようしっかり確認しよう。

すべてはここから始まる——ダッシュ、ジャンプ、空中ダッシュ

地上での移動の基本は前進、後退、ダッシュ、バックステップ。これらは当然キャラによって性能が違うので使用キャラを決めたらしっかり把握しておこう。

空中では2段ジャンプ、前後への空中ダッシュができる。2段ジャンプ後や空中ダッシュ後にもそれぞれ空中ダッシュ、2段ジャンプが可能で、これらを含めた空中戦での行動の自由度の高さが本作の最大の特徴だ。



キャラよって硬直や無敵時間の差はあるが、全キャラ共通でバックステップには無敵時間がある。相手に攻め込まれているときや起き上がりの防御手段として非常に有効な行動だ。



『Ver.B』では、赤主秋葉、青崎青子以外のキャラはジャンプA空振り時の硬直に空中バックステップができなくなり空振り時のリスクが増えた（硬直後なら可能）。

多彩な攻撃手段——ビートエッジ、リバースビート、ブローバックエッジ

ボタンを連続で押すことで通常技を連続でヒットさせることができるのがビートエッジ。ほかの格闘ゲームでもよく見られるシステムだが、本作の特徴は通常技のつなぎの制約が少ないところにある。

【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】とつなげた後でも、立ちAや立ちBを出すことが可能なのである。一部例外はあるが、同じ技を使わなければさまざまなパターンでつなげられる。



BやCの攻撃からAなどのより小さい技へつなぐことをリバースビートと呼ぶ。大技のスキを少なくしたり特殊な連続技を作ったりと幅広く活用できるが、使用時は攻撃力に補正が掛かる（徐々に補正が減少する）。



対応した攻撃のボタンを押し続けることで、青く光りつつブローバックエッジが発動。発生は遅くなるが、中段やガード不能、多段技など判定が変化するものが多い。また、必殺技の中にもブローバックエッジ対応の技がある。

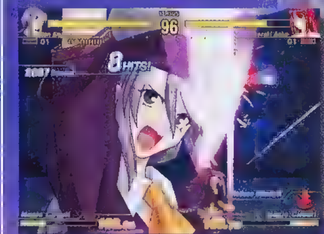
MBAC豆知識

システム豆知識：すべての方向の地上受け身と、後ろ方向への空中受け身以外にはスキがある。読まれていると反撃をくらいやすい。特に地上受け身はたたき付けの攻撃からセットプレイで狙われやすい。地上受け身を取れるタイミングは4フレーム間あるので、タイミングをずらしたりあえて取らなかったりなど行動を散らしていこう。

効率よく使っていこう――ゲージを使う重要行動

EXエッジ アークドライブ

ゲージを100%使用することで強力な必殺技が使えるのがEXエッジ。ゲージがMAX、ヒート時に使用できるのがアークドライブ。どちらも威力が高く特殊な性能を持つ。



アークドライブは演出が派手なものが多く、それに見合っただけの威力がある。



ほとんどのEXエッジはコマンド+Cボタンで使用可能。全く違う性能になるものもある。

強制開放、ヒート＆ブラッドヒート状態

ゲージが100%以上ある状態でABC同時押し、またはレバーニュートラル＋QAで使用できる強制開放。短い無敵時間となり、発動と同時に出る衝撃波はガード不能の攻撃。[illegible]によってはチャンスによって反撃されるもの。15～24フレームの[illegible]を発生する。

強制開放するとヒート状態になる。この間はタイムカウントが停止し、アークドライブが使用でき、体力ゲージの青い部分が少しずつ回復する。[illegible]ゲージの量で決まる。ゲージは時間で減少していくが、[illegible]EXエッジなどでも使える（ゲージは一定量減る）。

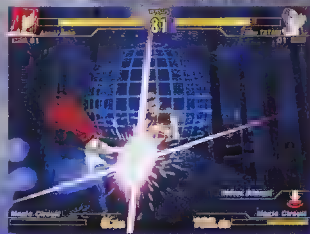
ゲージがMAX時に強制開放するとブラッドヒート状態になる。ヒート状態より体力回復が早く、EXシールドを成立させると、自動的にラストアークが発動する。



ゲージが[illegible]なくとも強制開放をすれば[illegible]できる場面は逃さないように。



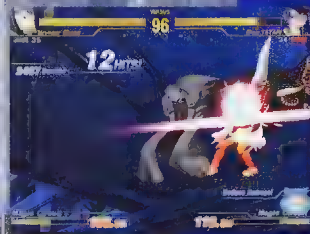
強制開放は警戒されやすいが短い無敵時間を利用して、切り返しの手段に使うのも有効だ。



ブラッドヒート時にEXシールドを成立させればラストアークが発動する！

レデュースダメージ

空中でくらったときorガードしたときにタイミングよくボタンを押すことでダメージを軽減できるレデュースダメージ。『Ver.B』から[illegible]ボタン連打ではできなくなり、ヒットエフェクトが出る1フレーム前のみボタン入力を受け付けている。



かなりのダメージを軽減できるレデュースダメージ。一定のタイミングの技はやりやすい。



空中連続技には空中受け身を重視して連打するか、レデュースを重視するかは悩みどころ。

劣勢をくつがえす――シールド

Dボタンで使用できるシールドは発生1フレーム。相手の攻撃を防ぐ行動で、タイミングで2種類ある。

ボタンを一瞬だけ押して発動するのがEXシールドで、通常技、必殺技などで硬直をキャンセル可能。相手のA攻撃にもカウンターが狙えるほど有利になる（4フレーム）。

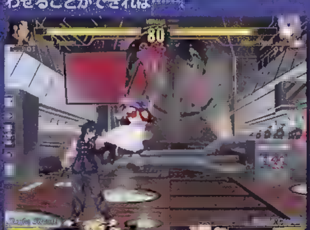
ボタン押しっぱなしで発動するのがノーマルシールド。使いやすい分こちらは硬直を必殺技でしかキャンセルできない。



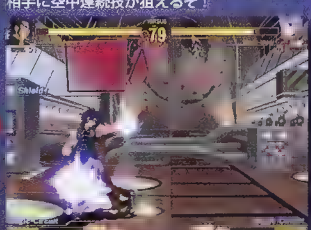
相手のジャンプ攻撃にうまくEXシールドを合わせることができれば……



立ちAでカウンターを取り、受け身の取れない相手に空中連続技が狙えるぞ！



ノーマルシールドであれば、ジャンプ攻撃をすかして着地されても……



しゃがみAであれば防ぐことが可能。失敗時のリスクを軽減できる。対空に重宝するぞ。

切り返しの切り札――サーキットスパーク

ゲージMAX時に相手の攻撃をくらっているorガードしている最中にABC同時押しで発動できるのがサーキットスパーク。

ゲージをすべて消費するが発動時の衝撃波はガード不能で、連続技の途中でも割り込める非常に強力な防御手段だ。なお、『Ver.B』から終わり際に1フレームのスキができたので、反撃を受ける可能性がある。



発生は12フレームでシールド不能。危ないと思ったら即発動してOKだ。ゲージが無くなるからといって出し惜しみする必要は無いぞ。

便利な同時押しボタン――クイックアクションボタン

『Ver.B』から追加されたボタンがQAボタン。各種同時押し入力を簡単にするためのボタンで、レバーニュートラルで強制開放、⇦または⇨で投げ、⇩で避けを使える。

これを使えば、「投げを狙ったつもりが相手の目の前でシールドが出てしまった」などという事態も回避できる。便利なボタンなので意識して使うようにしよう。



同時押しのリスクが無くなったので避けもとっさに使いやすくなった。地上投げ、空中投げともにすべてQAで入力してOKだ。

システム豆知識：避けはシオン、琥珀、有間都古、レンは前転するタイプ。それ以外のキャラはその場で避けるタイプ。投げには無効で、1フレーム目と終わり際にスキがある点に注意しよう。



ジャンプは遅いが、ジャンプ攻撃の判定は強め。ジャンプAとBの先端を当てよう

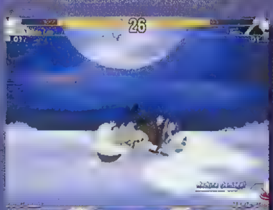
立ち回りの基本

ジャンプが極端に遅いため、安易に前方へ飛ぶのは危険。前に出ずに垂直or後方ジャンプA、Bや空中ガード不能のBフルール・フリーズ・クルールーでのけん制でチャンスを待とう。

リーチが長めの立ちBをガードさせたら立ちA or しゃがみBダッシュでのキャンセル、フルール・フリーズ・クルールーやBE攻撃を交ぜて固めていこう。

接近時は、投げ間合いが広いAナーサリー・ライムを狙いたい。決めた後にEXフルール・フリーズ・クルールーは重ならないので、ジャンプ攻撃や空中ダッシュ攻撃を重ねて攻めよう。


打点が高めでリーチが長い立ちBは白レンのけん制、連係の要となる通常技。


Aスノウ・バレット→EX空中フルール・フリーズ・クルールーの切り返しが強力！

白レンコマンド表

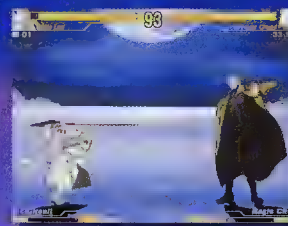
特殊技	しゃがみC・C、←+B、ジャンプ中↓+C	
BE対応技	立ちB、立ちC、しゃがみC、ジャンプB、ジャンプC、Aフルール・フリーズ・クルールー（地上版のみ）	
必殺技	フルール・フリーズ・クルールー	↓↘→+攻撃ボタン（空中可）
	スワン・レイク	→↓↘+攻撃ボタン
	Bスワン・レイク停止	Bスワン・レイク中B押しっぱなし
	スノウ・バレット	↓↙←+攻撃ボタン（空中可）
	追加攻撃	Bスノウ・バレット↓↙←+B（空中可）
	B追加攻撃	地上Bスノウ・バレット中↓↙←+A
	ナーサリー・ライム	→↘↓↙←+攻撃ボタン
AD	ウタカタ	MAX時orヒート時、←↙↓↘→+C
AAD	ウタカタ	ブラッドヒート時、←↙↓↘→+C
LA	コチョウノユメ	ブラッドヒート時、地上EXシールド

しゃがみC・Cの2段目は中段攻撃で、地上ヒット時はダウンを奪い、空中ヒット時はジャンプ攻撃が間に合う。ジャンプ中↓+Cは下に判定が広く、連続ガード中段に使える。BEジャンプBは判定が長時間持続し、BEジャンプCは放物線を描く飛び道具を放つ。BE立ちBはヒット時に壁へ吹き飛ばす。BEしゃがみCはリーチが伸び、ガードされても五分になる。BE・Aフルール・フリーズ・クルールーは、多段攻撃に変化する。

キャラ特性

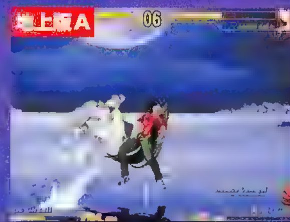
一定距離進むダッシュは6フレームで無敵になる（写真左）。通常技はダッシュ、バックステップでキャンセル可能。C攻撃ヒット時にダッシュしても大幅に不利。ダッシュはレバーを入れっぱなしにすると、上半身無敵で走り出す（写真右）。対飛び道具や接近時に使おう。





スノウ・バレット

地上版のAは発生まで無敵が持続する上、空中ガード不能の守りの切り札。Bは発生前に無敵は切れるが、空中フルール・フリーズ・クルールーやB追加攻撃（写真右）が出せる。空中版は主に連続技用だが出番は少ない。EXはヒット時に空中投げなどでキャンセルできる。

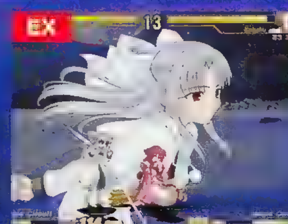




ナーサリー・ライム

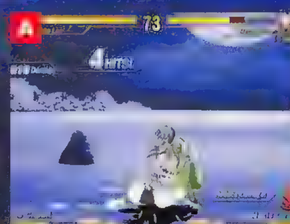
Aは発生6フレームの投げ技、Bは一定距離進んでから投げる移動投げ（写真左）でどちらもダウンを奪える。EXは間合いが広く、暗転後に2フレームで発生するので割り込まれる可能性はあるがジャンプでは回避不能（写真右）。技後はジャンプキャンセルから追撃できる。

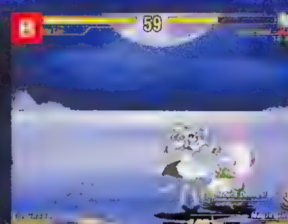




スワン・レイク

下段のA（写真左）、中段のB（写真右）はヒット時にどちらも各種キャンセルができる突進技。前者は連続技やジャンプ防止、後者はガード崩しにたまに交ぜていこう。BはBボタン追加で発生前にキャンセルできるが、硬直は大きめ。EXは発生まで無敵は続かない。





白レン基本連続技

①［しゃがみA×1～2→しゃがみB（1）→しゃがみC→立ちC or 立ちB］Ⓙ▶［B→C］Ⓙ▶［B→C］Ⓒ▶空中投げ
②［しゃがみA×1～2→しゃがみB(1)→立ちC→(しゃがみC)］Ⓒ▶Aスワン・レイク→←+BⒸ▶EXフルール・フリーズ・クルールー→立ちCⒿ▶［B→C］Ⓙ▶［B→C］Ⓒ▶空中投げ
③EXナーサリー・ライムⒿ▶［B→C］Ⓙ▶［B→C］Ⓒ▶空中投げ
④対空などで立ちA(カウンター)→立ちBorBE立ちCⒿ▶［B→C］Ⓙ▶［B→C］Ⓒ▶空中投げ
⑤ダウン中の相手に［しゃがみA×2～4→しゃがみB（1）→立ちB（2）～］

空中連続技は、［B→C］Ⓙ▶［B→C］Ⓒ▶空中投げが有力。ジャンプCをジャンプ中↓+Cにした方が減るが、高さで安定しない。②のAスワン・レイクは、暴走アルクェイド、レン、白レン、軋間紅摩にはダウン追い打ちになってしまうので立ちCから直接つなごう。EXフルール・フリーズ・クルールー後は、しゃがみC・Cの初段を空振りして2段目だけを当てるとダウンを奪える。

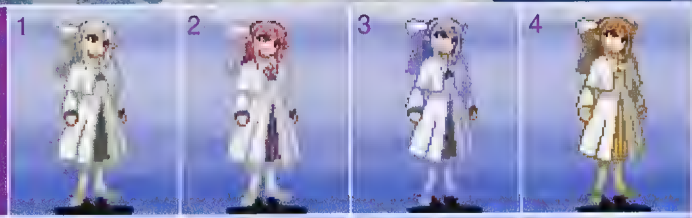
MBAC 大全 白レン補足1：空中投げやナーサリー・ライム後は起き攻めのチャンス。空中ダッシュBを重ねて、しゃがみAとAナーサリー・ライムの二択を迫っていこう。画面端でのAナーサリー・ライム後は、垂直ジャンプ～着地後にも投げ間合いのことが多い。着地しゃがみAや着地寸前の空中ダッシュ攻撃を交ぜて攻めよう。



白くなくてもいいじゃない♥

白レンカラー一覧

実に36色にもなったキャラクターカラー。ここでは白レンのすべてのカラーを一挙に紹介！　写真左上の番号がカラー番号に対応している。お気に入りの白レンカラーを決めておこう。



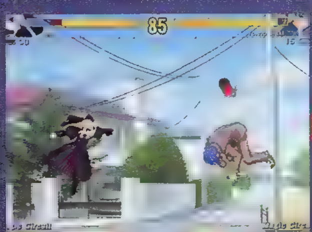


MBAC必修テクニック――空中戦での基礎知識

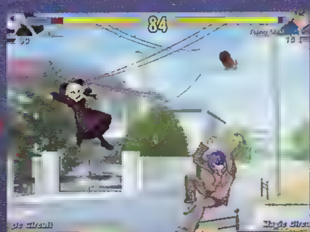
本作は空中での自由度が高く、強力な対空技が少ないので空中が主戦場となる。ほとんどのキャラのジャンプAは横に判定が強めで、中～遠距離時のジャンプAでのけん制～2段ジャンプや空中バックステップでの様子見が安定行動となる（ジャンプA空振りキャンセル空中バックステップは赤主秋葉、蒼崎青子以外はできなくなった）。

空中戦は基本的に上を取った方が強いので、相手に上を取られた場合は間合いを離すか、空中ガードが無難。空中ガードは地上ガード時よりガード硬直が短く、よほど低い位置でジャンプ攻撃を空中ガードしなければかなり安全に逃げ出すことが可能だ。空中ガード～空中投げや空中ガード～2段ジャンプ、空中ガード～ジャンプAを状況によって使い分けられれば、攻撃のヒット率は下がるだろう。

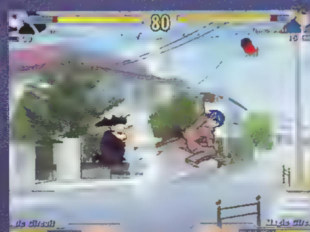
逆に空中ガードへの対策は、ジャンプ攻撃で地上まで引きずり降ろすか、空中投げになる。前者はビートエッジのディレイをうまく使い、先に地面に着地できれば打点の高い地上技で一方的に攻撃できる。特にハイジャンプA連打からや、画面端で狙いやすい。後者は失敗時に空中シールドが出るが、発生が早いので反応次第で容易に決められる。



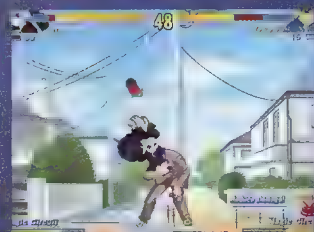
とりあえずジャンプAでけん制して相手のジャンプをけん制……。



空振り時は2段ジャンプで様子見。これが基本の動きとなる。



地上よりガード硬直の短い空中ガードは、相手のジャンプ攻撃を凌ぐのに使える。



強力な空中ガードに対して有力な空中投げ。失敗時のリスクはあるが、ぜひ狙いたい。

白レン補足2：低めにジャンプBやジャンプCを立ちガードさせれば、その後に素早く2段ジャンプ中↓+Cをつないでしゃがみガードを崩せる（有間都古、ネコアルク以外）。ジャンプ中↓+C後は、空中Aフルール・フリーズ・クルールーしか連続ヒットしないが、貴重な中段攻撃なので覚えておこう。2段ジャンプ中↓+Cを垂直ジャンプから繰り出すと当てやすい。

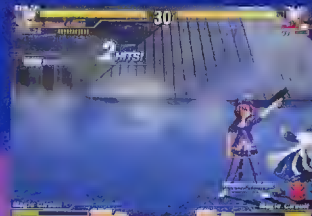


高い火力[illegible]指の連続技で封殺してしまおう。

永久は無くとも火力はバツグン!

地上の通常技にはクセがあるものの、高い火力と起き攻めで押し切れるシオン。今回の最も大きな変更点は、Bカッティング・シンクが通常技でキャンセルできなくなったこと。本作での画面端の連続技は【~⬈+B】→EXカッティング・シンク→ジャンプA(空振り)後に【BE立ちC→Bエーテライト・グランド→~】や、威嚇射撃を多用する場合は【BE立ちC→Bカッティング・シンク→リロード→~】などを使い分けていこう。

地上技は大きく変更されて、しゃがみBが少し前進するようになり、⬈+Bの発生が早くなったため先端ヒット時でも空振りしづらくなった。また、⬈+Bは空中ガード不能になっている。ガード崩しに重宝する中段の➡+Bは発生が1フレーム遅くなってしまったが、C威嚇射撃がシールド不能で画面端なら立ち(しゃがみ)Aが連続ヒットするほど有利になったので、起き攻めや固めに使っていこう。



威嚇射撃はシールドされないため、画面端の攻めが強力になった。弾数は確認しておこう。

主要変更点

- C威嚇射撃のスキが3フレーム短縮
- しゃがみBは前進するようになり、発生が早く
- Bカッティング・シンクが通常技でのキャンセル不能に
- シールドバンカーがキャンセル不能に





[illegible]

数々の変更点を使いこなせ!

昇りで出すジャンプAや、相殺判定が付いているジャンプCなどジャンプ攻撃が強力な上にダッシュが速い吸血鬼シオンは、強化された技が目立つ。

地上攻撃のほとんどに動作終了までディレイが掛かるようになり、ダッシュで近寄ってからの固めが強力になった。これによって、固めをジャンプや暴れで抜けられにくくなったので、ガードさせて有利になるBテラーニュース(ライ)と地上投げを交ぜつつダメージを与えていこう。

地上投げは空中受け身が取られないように変更が加えられた。地上投げからの追撃は、『Ver.A』からダメージは大きく変わらないものの、ゲージ増加量が多くなった。

暗転を見てからジャンプすることができたクルーエル・ブラッドは、無敵技や強制開放には負けるものの、ジャンプでの回避ができなくなったので使っていけそうだ。



画面端の地上投げからは、立ちC→Bテラーニュース(マリス)から空中連続技へ。

主要変更点

- 地上投げが空中受け身不能に
- クルーエル・ブラッドが暗転後ジャンプで回避不能に
- Aテラーニュース(マリス)が空中ガード不能に
- ジャンプ中⬇+Bの着地硬直が1フレーム短縮





必殺技の強化点が目立つシエル。『Ver.B』ならではの闘い方を身に着けよう。

使いやすくなった必殺技を活用!

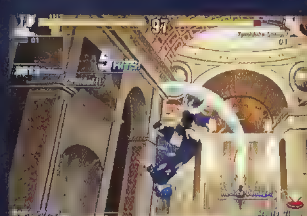
とにかく変更点の多いシエル。どのような性能になったか覚えておくのは非常に重要だぞ。

●立ちC・C/2段目がキャンセル可能に。硬直時間の終わりまで受け付けている。黒鍵投げやブレイドシンカーでの暴れやジャンプ封じ、シールドでのフォローが可能になった。

●黒鍵投げ/全体的に硬直が短くなった。Aと第七節が遠距離でヒットしたとき、第三節が空中でカウンターヒットしたときはセブンスヘヴンで追撃可能。リターンが大幅に増した。

●Bブレイドシンカー/硬直が大幅に短くなった(ガードされて2フレーム不利)。ヒット時はBシエルサマーで追撃可能。

●Aシエルサマー/無敵が無くなった代わりに発生が早くなり空中ガード不能になった。着地までEXキャンセルが可能なので空振り時のリスクが少ないのがポイント。接近戦でジャンプを読んだら使おう。



Bブレイドシンカーからシエルサマーでの追撃でこれだけ減らせる。暴れ対策で交ぜよう。

主要変更点

- ⬅+C、ジャンプBの相殺削除
- しゃがみBの判定が拡大
- A、EXシエルサマーが空中ガード不能に
- A、B黒鍵の1投目の判定が下方向に拡大



シエル補足:Bハイロゥ→Bハイロゥ追加攻撃1を立ちC・Cを近距離でガードさせてから出せば、割り込まれることが無く、ガードされても有利になる優秀な暴れつぶしになる。



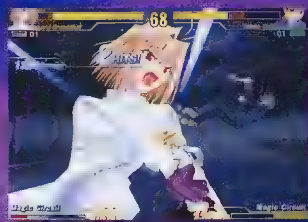
ジャンプAを使った立ち回りは変らず、これに強化された技を加えよう。

強化されたせーのっ!で闘え!

Aせーのっ!は若干離れた位置でガードさせると最大で3フレーム有利になる。通常技をガードされたらしゃがみBをキャンセルして出せば攻めを継続できる。ガードされたときの距離が近い場合はしゃがみA。少し離れている場合は立ちBかしゃがみBを出そう。

Bせーのっ!は2段目が空振りしにくくなった。ガードされても2フレーム不利なだけな上、空振り時のスキもAより少なく、空中ガードとシールド不能のため気軽に使える。ビートエッジから出して相手のジャンプや暴れを封じるのに特に有効。

Aうるさい!(飛べっ!)は空中ガード不能、上半身無敵、相殺判定ありと強力な対空技になった。着地の硬直をEX技でキャンセルできるので、空振り時もある程度フォロー可能。不用意に跳んでくる相手を迎撃しよう。なお、空中ヒット時はEXうるさい!で追撃できる。


Bせーのっ!ヒット時は、画面中央はEXせーのっ!、画面端はEXうるさい!(飛べっ!)で追撃。

主要変更点

- A、Bうるさい!(飛べ!)が空中ガード不能に
- Bせーのっ!の2段目の判定が下方向に拡大
- BE立ちBの発生が早く
- しゃがみCの硬直が長く
- 地上投げの硬直が減少


オススメ新カラー!! 31



空中Bアルトシューレ後は、空中ダッシュや2段ジャンプがオススメだ

新しい立ち回りを模索しよう!

ジャンプ時の枷が取り払われた。2段ジャンプ後の空中ダッシュが可能になったのだ。空中Bアルトシューレの相殺は無くなったが技後に行動可能になった上、空中Aアルトシューレは着地するまでEXキャンセルができ、今までとはひと味違う空中戦を展開できる楽しいキャラとなった。

ビートエッジの締めはジャンプ防止に使えるリバースビート〜立ちBorしゃがみCのほか、お手軽に暴れをつぶせる上にカウンター時の追撃がおいしいB攻撃先端→Aアルトネーゲル(先端ガード時は−6フレーム)、簡単に攻めが継続できるBアルトシューレ→EXアルトシューレなどがオススメだ。

ヒット後に追撃可能なカルストイェーガーは近距離だと1〜2フレーム不利だが、しゃがみC先端時程度の間合いでは1〜2フレーム有利となる。出したときの距離を意識して、その後の行動を切り替えよう。


空中戦だけでなく、地上の必殺技の使い勝手もいい。多彩な連係を構築していける。

主要変更点

- ジャンプB、空中Bアルトシューレ の相殺削除
- 2段ジャンプ後の空中ダッシュが可能に
- 空中Aアルトシューレ着地までEXキャンセル可能に
- Bアルトネーゲルが EXキャンセル可能に


オススメ新カラー!! 26



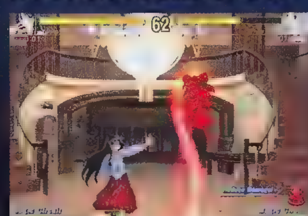
強力な中段ジャンプ中↓+C。いろいろなパターンを使って、ガードを崩そう。

B赫訳・紅葉でゲージ回収とダメージアップ

目立つ変更点はA月を穿つの空中ガード不能化と、B赫訳・紅葉だ。A月を穿つは空中ガード不能になったので、対空に使えるがスキは大きいので地上ダッシュの速いキャラやジャンプが高いキャラには多用しない方がいいだろう。

B赫訳・紅葉は判定が強化されたため、連続技の締めに使える。画面端の連続技でしゃがみAの後は【→+C→←+C→しゃがみC→立ちC】(壁ヒット)→【立ちC→しゃがみC→しゃがみAすかし→B赫訳・紅葉】とつなごう。ダメージが上がり、ゲージは22%回収できる上、空中EX獣を焦がすを敷けるので多用していこう。

ジャンプ中↓+Cの性能は変化していないので、積極的に中段の選択肢を仕掛けていこう。最低空で出せば→+Cがつながるので、狙っていきたいところだ。空中鳥を落とすも今まで通りけん制に優秀な性能を持っているのでばら撒いていこう。


A月を穿つは白レンなどの低空ダッシュや地上ダッシュが遅いキャラに有効だ。

主要変更点

- A、EX月を穿つが空中ガード不能に
- しゃがみB・Bの硬直が短縮
- しゃがみB、←+C、→+Cの硬直部分が必殺技キャンセルやビートエッジ可能に
- ラストアークの発生が早く


オススメ新カラー!! 34

アルクェイド補足:画面端近くで地上投げを決めた後は追撃が可能になった。ジャンプ【B→C】→【B→C】→空中投げが安定だが、状況限定でAうるさい!(飛べっ!)→着地EXなにやってるの……!から追撃できる。



画面端に追い込めば勝ち！

『Ver.A』に比べて少々弱体化した点が目立つ赤主秋葉だが、画面端でのB赫訳・紅葉を使ったコンボが決めやすくなり、獣を焦がすはまだまだ十分に高い性能を誇る。

ジャンプAやB、空中鳥を落とすでけん制し、ジャンプCで突っ込む基本戦法はまだまだ強い。ジャンプCの相殺フレームは減ってしまったが、ヒット時に確実に起き攻めできるのは強みだ。

ガード後に有利になったA鳥を落とすも画面端であれば距離が離れにくいのでより効果的に使える。ビートエッジの最後に使って相手のジャンプと暴れをつぶし、状況確認からEX赫訳・紅葉につなごう。

なお、注意してほしいのが空中A鳥を落とすの性能。体下部分のくらい判定が大きくなってしまったため、低空で出した場合にしゃがみAなどにつぶされやすい。近距離で無理に狙わない方がいい。


◆+Cは空中ガード不能になった。リバースビートから出してジャンプ封じに使うといい。

主要変更点

- ジャンプCの相殺減少
- 空中鳥を落とすのやられ判定が拡大
- A鳥を落とすののけぞりが延び、ヒットストップが相手にのみ掛かるように
- EX獣を焦がすのゲージ回収とダメージが減少


オススメ新カラー!! 36



うれしい強化点が多い！

『Ver.B』で最も注目したいのはA、B危ないですよがコマンド入力後に追加入力をすることで投げるアイテムを選択できるようになったこと。

アイテムを投げるまでに入れるレバーの方向で種類を決定できる（欄外参照）。このうちいくつかを用途に合わせて使い分けるといい。ジャンプにはAの⬇追加入力とBの↗追加入力。地上の相手にはAの↗入力とBの➡入力がおすすめだ。

近距離で特に重視したいのがジャンプ中⬇+C。スキが少なくなったのでヒット時に地上技が連続ヒットしやすくなった。【しゃがみB→立ちA（空振り）】後に出すのも有効。しゃがみB後に暴れる相手にヒットしやすい。しゃがみBからBE立ちCと使い分けて相手の暴れ、ジャンプを封じて近距離をキープしたい。

また、ジャンプCの持続が延び、しゃがみCの発生が早くなったので地上、空中共に戦いやすくなった。


打点の低いしゃがみAに強い。ヒット時は少し距離が離れるのでしゃがみBをつなごう。

主要変更点

- 危ないですよのアイテムがレバー入力で選べるように
- しゃがみCの発生が早く
- ジャンプCの持続が延びた
- 地上投げのダメージ減少
- ⬅+Bのゲージ減少量が30%に


オススメ新カラー!! 34



ガードの崩し方を再考する

基本的な立ち回りは『Ver.A』と大差無い。立ちB、ジャンプA or Bでけん制しつつダッシュから連続技か地上投げを決めて起き攻めを狙うことになる。接近戦でジャンプをするときは昇りでジャンプAを出し、下りでジャンプCを出す単純な連係が強力だ。

相手の起き上がりにはしゃがみC、投げ、EX抜刀・秘密の業物でダウンを奪ってからB or EXこんなん育ててみました♪を設置して攻めよう。

ただし、前作と違いジャンプの昇りでジャンプCを出してもしゃがんでいる相手に当たりにくいので注意。地上投げやジャンプからそのまま着地しての下段も使おう。

コマンド投げの琥珀マグナムアッパーは起き攻めこそしにくいものの、補正が緩くなり投げ後の追撃でまとまったダメージが稼げるようになった。時折交ぜてダメージアップを図ろう。


EX抜刀・秘密の業物から起き攻めが狙いやすい。ゲージがあるときは連続技に使おう。

主要変更点

- A、EXマジカル・アンバーミサイルが着地前に行動可能に
- 琥珀マグナムアッパーの補正が少なくなった
- BE・A抜刀・秘密の業物が中段に
- EX抜刀・秘密の業物の硬直が短く


オススメ新カラー!! 30

赤主秋葉補足：画面端のB赫訳・紅葉ループの基本は、【〜しゃがみC】→B赫訳・紅葉×3〜EX獣を焦がすを敷いての起き攻め。今回からはほとんど一定のタイミングで全キャラに決められる。
翡翠補足：A危ないですよのアイテムは、↗:スタンド、⬇:壺、↖:花瓶、➡:本　B危ないですよのアイテムは、↗:壺&本、⬇:スタンド&花瓶、↖:花瓶&ハンガー、➡:本&トレイ

火力の低さは新連続技で補う



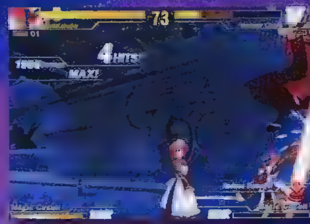
[illegible]ず見切ることはできない。

練習必須。ちゃぶ台ループ！

ジャンプCとC姉妹の絆・風雲編の補正が増え、火力が減少した。昇りジャンプCからの連続技を決めてもダメージが低いため、起き攻めをループさせる必要性が高くなった。そこで、抜刀・ちゃぶ台返しの硬直が減少したことを利用した新連続技をおすすめしたい。キャラ限定だが、アレンジすれば対応キャラが増え、ダメージ、ゲージ回収率が優秀なので、マスターして戦力アップを図ろう。

また翡翠の強化により、琥珀の苦手キャラは翡翠で闘うといった、交代できるというキャラ特性を生かせるようになった。新連続技のレシピは次の通り。

【しゃがみA→しゃがみC→立ちC(1)】→B抜刀・秘密の業物→抜刀・ちゃぶ台返し→【しゃがみA→立ちC (1) →B抜刀・秘密の業物→抜刀・ちゃぶ台返し】×2→【しゃがみA→立ちC→BE・B抜刀・秘密の業物】×2→しゃがみA→A抜刀・秘密の業物→EX抜刀・秘密の業物



抜刀・ちゃぶ台返しはディレイを掛けて、持続の後半を当てるように出すのがコツだ。

重要変更点

- A姉妹の絆・風雲編の発生が3フレーム早く
- 姉妹の絆時に命令を無視することが無くなった
- どちらも単体時より防御力が低くなった
- ※このほかは単体時と同じ



オススメ新カラー!! 25

かゆいところに手が届く



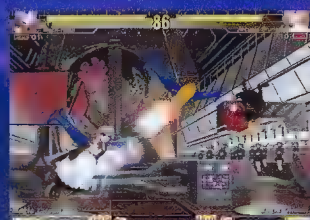
[illegible]ールド対[illegible]らの中段が狙いやすくなった。

変更点に踊らされるな

しゃがみBの根元への攻撃判定の追加、立ちCの空中ガード不能化など、細かい変更点だけのように思えるが、ほとんどが『Ver.A』の弱点をカバーするものばかり。前作からの使い手にはうれしい変更点だろう。中でも目立つのは、➡＋Cの発生が早くなったこと。これにより空対空で競り勝ったときなど、コンボくらいでないときの拾いが【しゃがみB→➡＋C】〜で安定するようになった。

これらの変更点は今までの立ち回りへ影響を与えるようなものではない。低空のAジェット・バイでけん制しつつスキを見てガード不能のB電磁ネットワイヤー・TYPEシーを狙うスタイルに、細かな変更点を生かしてダメージを稼いでいこう。

低めのジャンプC（ガード）→2段ジャンプCの中段攻撃は、すかししゃがみBが立ちシールド対策に使えるようになったので、起き攻め以外でもチャンスが増えたぞ。



相変わらず強力なAジェット・バイ。今まで通りにばら撒いて、立ち回りを有利に進めよう。

重要変更点

- A幻視カミサイルが空中ガード不能に
- しゃがみBが空振りしにくくなり、2段目が必殺技でキャンセル可能に
- 立ちCが空中ガード不能に
- ➡＋Cの発生が早く



オススメ新カラー!! 26

MBAC必修テクニック――ファジー暴れ、ファジーガード

本作はガード方向にレバーを入れつつボタンを押し、ボタンを押したフレームとその次のフレームのどちらかに相手の攻撃が届くと、入力した攻撃が出ずにガードが優先される。この現象を利用したテクニックが「ファジー暴れ」だ。

リバースビートやしゃがみAの刻みなどの固めからダッシュで攻め込まれた場合でも、ガード方向にレバーを入れつつしゃがみAなどの発生の早い技を出せば、密度の濃い連係の場合はガードになり、密度の低い連係の場合にはしゃがみAを突き刺せる。

ジャンプ攻撃とすかし下段or投げの二択を、同じ現象を利用して立ちガードをしつつ着地の瞬間に地上投げを入力して回避するテクニックがある。ジャンプ攻撃は立ちガードし、すかし下段or投げには地上投げを決められるこのテクニックは「ファジー投げ」と呼ばれている。

「ファジー投げ」は投げの部分を発生の早い立ちAなどに変えることもできる。便利なものだが、着地寸前に空中ダッシュをされると連続技を決められてしまう。押しっぱなしのシールドと併用して、的を絞らせないようにしよう。





ファジー関連のテクニックは、レバーがガード方向に入っていることが必要。これらにシールドとジャンプを交ぜれば、相手の攻撃をしのぎやすくなる。頼り過ぎず、ほかの選択肢と使い分けることで効果を発揮する。

翡翠&琥珀補足：掲載した連続技は画面端で密着から始動、単体の琥珀でも狙える。ちなみに弓塚さつき、シエル、ネロ・カオス、ワラキアの夜、ネコアルク限定。
ファジー暴れ対策：強力なファジー暴れだが、3〜4フレームの間を空けて攻撃を繰り出せばつぶすことができる。リバースビートの立ちA空振りキャンセル〜C攻撃などがおすすめ。



ダッシュ性能が著しく落ちた遠野志貴。堅実な立ち回りをしていこう。

弱体化されてもまだ強い立ち回り

『Ver.B』での最も大きな変更点は、やはりバックステップの弱体化。初段のスピード、無敵時間が大幅に減少。起き上がりに少し長い攻撃を重ねられるだけで無効化されるようになったので、リバーサルのバックステップは控えていこう。距離を取るにはまだまだ使える。ダッシュしゃがみAでの固めやしゃがみCでの差し込み、対空のジャンプAと判定を置いておく感じで振るジャンプCの基本的な立ち回りは変わっていない。

強化点を見てみよう。しゃがみAや立ちBなどを筆頭とした通常技のディレイ幅が大きくなった。これでジャンプや暴れで切り返しにくい連携が組めるようになる。

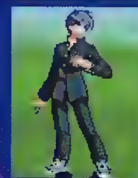
また、BEジャンプCが地上受け身不能になったことで、確定で当てられる強制開放やダウン追い打ちを決める機会が増えた。ゲージ量を確認して連続技を切り替えていこう。



立ちB・Bや、EX切り札そのにからBEジャンプCを当てよう。確実にダウン追い打ちできる。

主要変更点

- ●しゃがみAの発生が1フレーム遅く
- ●バックステップの無敵減少
- ●A自分でもよく分からない蹴り(閃走・六魚)の上昇部分が空中ガード不能に
- ●BE立ちB・Bが中段になり、必殺技でキャンセル可能に



オススメ新カラー!! 27



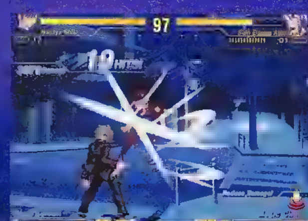
ジャンプA・立ちAは弱体化したが、使える技は十分にそろっている。

地上戦を制せよ!

七夜志貴はリバースピートやディレイを掛けたビートエッジを使った攻めが強力だ。【しゃがみB→立ちA(空振り)】、【しゃがみA→しゃがみB→(少し遅らせて)立ちC→しゃがみC】、【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→(少し遅らせて)立ちC】といったパターンが有効だ。

こまめに使い分けて相手の動きを封じ、相手が萎縮して動かなくなったら低空ダッシュから攻めたり、地上投げを狙ってみよう。硬直が減った地上投げ後は即座にバックジャンプ~低空空中ダッシュBを重ねるのが強力。ほとんどのキャラがジャンプできず、相手の後ろに落ちることもある上にバックダッシュでの回避も困難で、一気に攻められる。

接近戦ではB閃走・六兎が頼りになる。発生まで無敵が持続する上にEXエッジでキャンセル可能なため、初段をEX閃鞘・八点衝でキャンセルすればリスク無く使うことができる。



守りの切り札のB閃走・六兎→EX閃鞘・八点衝。ADも連続ヒットする。

主要変更点

- ●ジャンプAの発生が遅く、判定が小さくなった
- ●立ちAの判定が小さくなった
- ●ジャンプBの1段目が各種キャンセル可能に
- ●地上投げの硬直短縮
- ●A、C水月の硬直減少



オススメ新カラー!! 30



Bしんきゃくを使った強力な固めで、画面端から逃がすな!

画面端に追い詰めたら逃がすな!

弱体化がほとんど無く強化が目立つ有間都古。ほとんどの変更点が必殺技の変更なため、基本的な立ち回りには大きな変化は見られない。相手のジャンプを確認してからのジャンプAで抑え付けて、対空シールドを警戒しつつ、めくりを狙えるジャンプB、下方向に強いジャンプCで接近。追撃できる地上投げを軸にガードを崩していこう。

変更点を見てみよう。Bしんきゃくがガードされても4フレーム有利になったことをはじめとし、Bれんかんたいが中段になりガード後は有利になった。固め能力が『Ver.A』に比べて強化されたので、地上投げがさらに狙いやすくなった。

ほかにもBちょうしんちゅうの発生が遅くなったため、裏回りが見切られやすくなったが、最速で出しても連続ガードにならなくなった上に暴れにも負けにくいのでキャンセルからドンドン使っていこう。



画面中央ではBちょうしんちゅうでも崩しにいける。立ちCキャンセルからがオススメだ。

主要変更点

- ●Bれんかんたいが中段に
- ●Bしんきゃくの硬直減少
- ●Bちょうしんちゅうの発生が2フレーム遅く
- ●➡+Cが必殺技キャンセル不能になり、空中ガード不能に



オススメ新カラー!! 30

七夜志貴補足:六兎からの八点衝はコマンドを丁寧に入れるのが重要。六兎後にレバーが一瞬でも前に入っていると八点衝が出ないので、ニュートラルか下に入れよう。



←+Cを振り回すだけではもう勝てない
これに頼らない立ち回りに慣れよう

混沌を駆使して相手をくらい尽くせ！

空中連続技のジャンプCで相手を吹き飛ばしてEX混沌開放・獣角種を出し、打撃と地上投げの二択を迫る戦法は変わらず。しかし←＋Cの補正がきつくなり、遠距離でしゃがみAヒット時や、けん制で振ったときに大ダメージを与えられなくなった。

混沌開放・幻想種は密着時で空振りしなくなったので、切り返しに使える。ガード時のスキは大きめで暗転返しはされやすいが、無敵が攻撃判定発生まで続く。対空は早めに出すしゃがみC、打点の高い立ちAの使い分けと、シールドで守り切ろう。


位置によっては相打ち時でも追撃できるしゃがみCは、早めに出して対空技に。


A混沌流出・爬虫種は拘束時間が延びた。ヒット時は追撃から素早く起き攻めを仕掛けよう。

主要変更点

- ←＋Cの補正がきつく
- B混沌開放・黒翼種の軌道が変更
- A混沌流出・爬虫種の拘束時間が延長
- 空中投げ後の落下が早く
- 立ちやられが若干小さく


オススメ新カラー!!
25



ジャンプBで空中を支配しつつ、しっかりと対空を意識していこう

リーチと機動力を生かそう

長いリーチで中距離戦をしつつ、早いダッシュを生かして懐に潜り込む立ち回りに『Ver.A』から変化は無い。中距離でジャンプBの先端、対空にはしゃがみBやジャンプAを使い、スキを見て空中から近付こう。

接近したら、発生の早い下段のしゃがみAを刻みつつ暴れつぶしをしながら、地上投げで崩していこう。距離が離れてしまっても、『Ver.B』でしゃがみC以外の通常攻撃に長くディレイが掛かるようになり、そしてファンブルコードにEXキャンセルが掛かるようになったために、攻めを継続して再度接近しやすくなった。

起き攻めはしゃがみC→Cレプリカントコーディネーター（イド）後に、低空空中ダッシュBorCの中段と、低空空中ダッシュCを着地寸前で出してからしゃがみAでの起き攻めが強力。ここでダッシュからの地上投げが決まると投げ中にレプリカントが当たり、大ダメージを与えられる。


ファンブルコード→EXファンブルコードなどでキャンセルして相手を逃がすな！

主要変更点

- B、Cレプリカントコーディネーターの硬直減少
- クリーチャーチャンネル（エス）の硬直減少
- 空中のくらい判定拡大
- A、Bファンブルコードの硬直が減り、EXキャンセル可能に


オススメ新カラー!!
25

MBAC必修テクニック——ガードキャンセルシールドバンカーキャンセル

ガード硬直中にゲージを50%使用して↓↙←＋Dで出せるガードキャンセルシールドバンカー（以下GCSB）は、技後に素早くコマンドを入力することでさまざまな行動でキャンセルできる。

発生が遅く、無敵が無いGCSBをキャンセルして必殺技やEXエッジを出すことでガードしている状態から一気に切り返すことができるので有効なテクニック。ただし入力のタイミングはシビアかつ、キャラによってコマンドの優先度があるため、実戦で入力できるものは限られている。

特に簡単なのは↓↙←や→↘↓↙←コマンドの必殺技で、コマンド入力後に素早く任意のボタンをずらし押しするだけで出せるのでオススメだ。

このほか、近距離で強力かつ出しやすくなったGCSBキャンセル〜強制開放（↓↙←＋D→レバーニュートラルQA）や、遠距離時の反撃に使えるGCSBキャンセル〜ダッシュ（↓↙←＋D→→＋AB同時押し）などが有効だ。

『Ver.B』では若干GCSBキャンセルがやりにくくなったので狙い過ぎには注意しよう。


GCSBキャンセルは下段判定ではない多段攻撃に狙うのがベスト。ある程度相手の出す技を予測しておいてコマンドを入力、読み通りの技が来たら一気に入力しよう。





GCSBキャンセルオススメ必殺技：シエルの黒鍵·大終節、軋間紅摩の圧壊、白レンのEXナーサリー·ライム、Aスノウ·バレットがおすすめ。→↓↘コマンドなどの発生が早く無敵の長い必殺技が確実に出せるなら、もちろんそちらもおすすめだ。果たして、GCSBキャンセルセブンスヘヴンが安定して出せるプレイヤーは居るのであろうか。

起き攻めよりも立ち回りか？

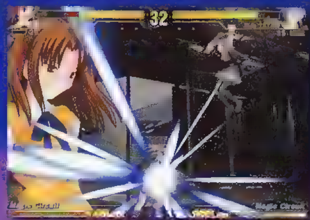


[illegible]の判定[illegible]ジャンプ[illegible]
生も早く、空対空で強力だ。

強化された立ち回りがダメージ源

『Ver.A』では起き攻めの強さで活躍していた弓塚さつきだが、空中バックダッシュの硬直が2フレーム増加したことによって起き攻めが弱体化した感は否めない。また、EX届かないユメを追うさっちんアームの補正が増えたことによる火力ダウンも痛い。これだけ見ると厳しい闘いが予想されるが、その分弱いとされてきた立ち回り部分での強化点は多く、特にジャンプ攻撃の判定の強化は、ダメージ源になることは間違い無い。

ジャンプAが空対空で使えるので、ジャンプBと使い分けていこう。A行っくよ～！は動作終了までEXキャンセル可能になったため、中距離で出しておき相手の行動に合わせて各種EXエッジを出す、といった使い方も可能だ。また、ラウンド開始時かジャンプキャンセル可能技を当ててジャンプキャンセルしなかった場合は次のジャンプキャンセルを行なうまでジャンプキャンセル可能になった。



A行っくよ～！後にEX届かないユメを追うさっちんアーム。相手のジャンプを確認しよう。

主要変更点

- 立ちAの発生が遅く
- しゃがみCのくらい判定拡大（発生は5フレームに戻った）
- 空中バックダッシュの硬直が延びた
- A行っくよ～！が特定の条件でジャンプキャンセル可能に
- ダッシュの相殺削除



オススメ新カラー!! 29

猫歩きに代わる力……！



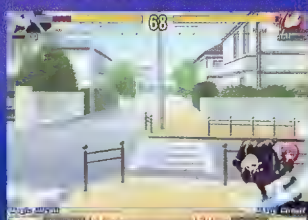
『Ver.A』より出掛かりの判定が大きくなった猫歩き。多用は厳禁か？

得意な間合いを保ちつつ、けん制！

最も大きな弱体化は、なんといってもしゃがみ歩き（通称猫歩き）中のくらい判定の拡大だろう。しかし、その分さまざまな点が強化されて十分に補うことは可能だ。

その最たるものとして、ジャンプBの発生の高速化（発生8フレームに。家庭用よりは1フレーム遅く）と、バックステップの硬直の大幅な減少が挙げられる。前者によって空中戦を比較的有利に展開できるようになり、後者によって不利な状況や間合いからの脱出が低リスクになった。また、←＋Bの発生が早くなった。しゃがみガード後などの間合いで若干先読み気味に出せば、判定の強さを生かして、優秀なジャンプ防止＆けん制技になるようになった。

攻めの面では、Aロンドン・ロンドに割り込むことができなくなっているため、画面端での固めが強力になっていることは間違い無い。積極的に狙っていきたい。



割り込まれなくなったが、ガード時は2フレーム不利になった。技後の攻防に注意。

主要変更点

- Aロンドン・ロンドの蹴り上げが早く
- ジャンプBの発生が早く
- 地上投げが空中受け身不能に
- ジャンプ中↓＋Cの補正が乗算80%に戻った



オススメ新カラー!! 30

器用貧乏は返上したわ！



強化点が目白押し！

できることは多いが、基本性能からイマイチ機能しなかった蒼崎青子だが、各技の強化により一気にパワーアップ。ジャンプAをばら撒きつつ、フローティングスターマイン（↓↙←版：以下浮遊）or（←↓↙版：以下破裂）で要塞を築くスタイルに変化無し。EX浮遊が相手に壊されなくなり、プレッシャーが増した。

青子ワンツースリー、しゃがみCが空振りしにくくなり、近距離戦は地味に強化された。さらにB蹴り飛ばすわよーは、中段でガードされても6フレーム有利になった。発生が9フレームも早く、ガード時五分のA蹴り飛ばすわよーと交ぜて使おう。

本命は、青子ワンツースリーなどからA破裂維持を設置しての←＋C、ジャンプC→ジャンプCや空中ダッシュCの中段と下段、投げの三択。これにBEジャンプ［C→B］や、低めにジャンプB（ガード）～着地地上投げを交ぜつつ一気にカタを付けよう。



破裂を維持し、QAで投げを狙えるのが便利。投げ分けられる地上投げで放り込め！

主要変更点

- B蹴り跳ばすわよーの硬直減少
- EXフローティング・スターマインが壊されないように
- 地上投げが投げ分け可能に
- しゃがみCの持続が延びた
- 青子ワンツースリーの2～3段目が空振りしにくく



オススメ新カラー!! 36

レン補足：発生10フレームになった←+Bは、ディレイ幅が広い。ぎりぎり当たる距離で【←+B→しゃがみA】でヒット確認からのリバースビートが有効に使える。

変わらない故の強さ



ダウン復帰不能になった独角・炎穢欣浄でダメージを与えつつ起き攻めだ

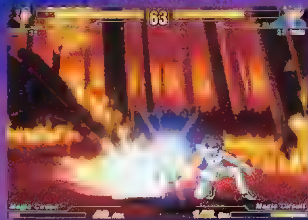
プレッシャー、変わらず

変更点はあるものの、基本戦術に変わりは無い。今までと同じように対空のしゃがみBとジャンプBを軸に様子見。近付いたら暴れつぶしのしゃがみAの刻みや➡＋C、投げ技の圧壊のプレッシャーで相手を圧倒していこう。

独角・炎穢欣浄は地上受け身ができなくなったので、画面端での圧壊から相手を逃がさず大ダメージを与えられるようになった。ゲージが余っているなら使っていこう。また、空中バックダッシュの硬直が短くなったので、より機敏に動き回れるぞ！



ガードさせて有利になったBEしゃがみC。固めに交ぜてみると効果的か。



相変わらず強力なダッシュ相殺。独角・炎穢欣浄の強化によりさらに強く。

主要変更点

- ●空中バックダッシュの硬直減少
- ●立ちCの硬直部分がヒートエッジや必殺技でキャンセル可能に
- ●BEしゃがみCがガードさせて有利に



オススメ新カラー!!
35

逆襲のときがきたにゃ！

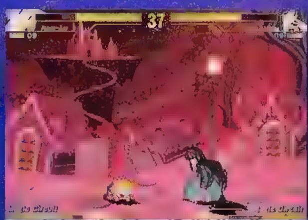


ネコの肉球が光ってうなる！　ネコワンツースリーはBEで中段攻撃に変化する。

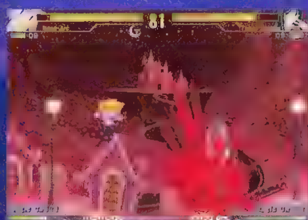
新たに追加された技でGO!!

新たに会得した空中ネコ戦艦・コラモンは、暴走アルクェイドの空中アルトシューレに似た飛び道具。Aは弾を撃ちつつ落下、Bは技後に行動可能なのでけん制に織り交ぜていこう。EXは受け身不能なので、空中連続技に使えば超電波奥義ネコエスア・スタンプリレー東日本やにゃんぶしーろーる・ACなどでダウン追い打ちが決められる。

ネコワンツースリー（仮称）はBEで中段になり、2～3段目は各種キャンセルが可能。ヒット時はジャンプキャンセルから空中連続技へつなごう。



移動する便利な下段技のしゃがみBは、BEでリーチが伸びる。写真の位置から余裕で届く。



空中ネコ戦艦・コラモンは、けん制や連続技に使える。乏しかった遠距離戦が強化された。

主要変更点

- ●空中ネコ戦艦・コラモンの追加（空中で⬇⬋⬅＋攻撃）
- ●ネコワンツースリー（仮称）の追加（➡＋A・B・C）
- ●ハイジャンプの追加
- ●ジャンプ中⬇＋Bの追加
- ●しゃがみBがBE対応技に



オススメ新カラー!!
27

突発的情報コーナー

なぜなに MBAC Ver.B

連載開始により復活した『MBAC』よろず情報コーナー「なぜなにMBAC Ver.B」。

登場人物
age：MBAC攻略担当にして、峰打ちを極めしレジェンド。
KZA、腐乱人形、ゆきのせ、もっぷ：その他MBAC攻略担当。

待望の『Ver.B』

どうなるキャラ情勢

age：いよいよ迫ってきたね『Ver.B』の稼働がッ！　盛り上がってきた！
KZA：やけにテンション高いっスね。
age：8月からやり込んできた家庭用の成果を披露できるし、アルク＆シエルがメインだった俺は勝ち組なヨカンがするんだよ～！
KZA：まあまだ稼働していないから分からないケド、家庭用で練習して『Ver.B』に応用できますからね。
age：そう、練習する価値ありだよ。稼働までにゲーセンで対戦の感覚も、戻しておかないと！
KZA：今回の注目は白レンですかね。
age：待望のプレイヤーキャラとしてのデビューだしね。とはいっても、扱いやすいキャラといは言えないから、スタートダッシュは難しいかな。
KZA：中～上級者向けっぽいですね。
age：まあ『Ver.A』からのキャラ情勢は、かなり差が縮まったでしょ。立ちガード不能現象は無くなったし、強力な相殺を持つ技が減ったし。
KZA：どのキャラでも闘えるのはうれしいですね。そういや今回から担当が結構変わったので紹介します。
腐乱人形：コンボを調べるのに4時間……思ったより根気がいる作業でした。次回も頑張ります。
ゆきのせ：闘劇'06では1回戦負けだったんですが、今年は秋葉使いとして壇上で活躍したいです！
もっぷ：別次元の「織」さんと五分れるようになりたいもっぷです！
age：以上のメンツでお届けします！



注目の白レンは今のところ未知数。ガード崩し、防御手段はあるが、立ち回りが厳しそう。

ネコアルク補足：今回のにゃんぶしーろーる・ACは、ヒット時に相手だけではなく自分もレバー入力が逆になってしまう。ただし、上記の連続技などダウン追い打ちで当てれば「ほとんどの場合」相手のみに効果を付加できる。空中ヒット時は当たり方によって自分のみレバー入力が逆になってしまうことも……。

満を持しての稼動開始!! 一年戦争を体験せよ!!



機動戦士ガンダム 戦場の絆™

ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム



ついに稼動が始まり、次々と稼動店舗が増え始めた本作。今回は新機体「ドム・キャノン」の紹介と、稼動直後ということで、基本操作のコツ、チーム戦のセオリー、プレイ前のマナーを解説する。コレを読んで、最寄りの戦場へ参戦せよ!!

機動戦士ガンダム 戦場の絆
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：ドームスクリーン式戦術チーム対戦ゲーム
■操作方法：アナログレバー×2＋ボタン×4＋ペダル×2
■発 売 日：2006年11月（稼働中）
■使用基板：N2

Text アルカデ絆チーム（age、パチ）



FRONT

形状は基本的にドムと同じだが、シックなカラーリングでまとめられており、右肩に二門の大きなキャノン砲を装備しているのが特徴。対MS、対拠点のどちらでも、十分な攻撃力を発揮してくれそうな、頼もしいフォルムである。

ジオン軍にも最新鋭MSが登場!!

今回紹介する「ドム・キャノン」はザクI・スナイパータイプ、ジム・ストライカーに続く、「ハーモニー・オブ・ガンダム」のモビルスーツの3機体目。肩に二門のキャノン砲を装備しているのが特徴だ。

気になるのは機体性能や武装。既に配備済みのドム、ドム・トローペンは通常移動が速く、ダッシュ、ジャンプ性能が低めという性能から、これに準じる形になりそうだ。また、キャノン装備なので中距離機体と予想できるが、ドムも中距離機体なので、他の距離である可能性もあるだろう。



キャノン砲は2発同時に発射する様子だ。ザク・キャノンなどに比べて、威力は高いだろう。拠点攻撃にも威力を発揮しそうだ。



BACK

背後には、キャノンを積んだバックパックを装備。ドムはヒート・サーベルを背中に装備しているので、格闘武装に変更が加わるのかもしれない。ドムシリーズの特徴である重装甲、高機動という点は変わり無いだろう。



タックルをするドム・キャノン。格闘武装はドムと同じくヒート・サーベルなのか？ ドム、ドム・トローペンともに武装のバリエーションに違いがあったので、ドム・キャノンではどんな装備がされるのか楽しみである。

ハーモニー・オブ・ガンダムとは?

一年戦争末期に局地戦用として試験的に開発されたモビルスーツ（MS）で軍事的パワーバランスを見直し、地球連邦軍、ジオン公国軍それぞれにおいてこれまで存在しなかったMSのバリエーションや新装備プラン、デザイン的なリファインを行ない、まだ見ぬ宇宙世紀の世界を補完するプロジェクトである。「機動戦士ガンダム 戦場の絆」もこのプロジェクトの一部となっている。

連邦軍、ジオン軍で最初に搭乗するMSをチェック



ジム

HP 250	コスト 130
メイン武装	ビーム・スプレーガンA
サブ	頭部バルカン砲
格闘	ビーム・サーベル
[illegible]	ビーム・スプレーガンB
	ハイパー・バズーカ
[illegible]	機動1～4
	装甲1～4

ビーム・スプレーガンA、B



[illegible]のビーム・スプレーガン[illegible]で、撃ち切るとリロードするタイプ。[illegible]ので、[illegible]で[illegible]も[illegible]。ビーム・スプレーガンBは[illegible]より若干落ちるものの[illegible]に[illegible]リロードするので、弾切れしにくい。[illegible]スキが少なく、敵機に対するけん制に[illegible]撃を軸に接近戦を仕掛けるのも有効だ。

ハイパー・バズーカ



後半で手に入る武装で、ガンダムの使うハイパー・バズーカと同じもの。弾数は5発で、撃ち切るとリロードする。ビーム・スプレーガンと比べ、発射時のスキが大きく、弾速も下がっているものの、威力が高い上、射程距離も長くなっているため、離れた距離からでも攻撃を仕掛けやすい。また、離れた距離で撃つ方が誘導性能を生かせるので、射撃を重視した立ち回りができる。

頭部バルカン砲



頭部からバルカン砲を出す。弾数は24発で、撃ち切るとリロードする。[illegible]ので、ヒット時はダウンを奪[illegible]メイン武装が弾切れした時の接近戦や、HP[illegible]敵機に追われる状況をしのぐのに使える。

ビーム・サーベル



使用回数に制限は無し。ロックオンサイトがオレンジの状態で出すと、[illegible]敵機をホーミングする。1撃目が当たる直前に格闘を押すと2撃目、2撃目が当たる直前に格闘を押すと3撃目まで連続攻撃が可能だ。

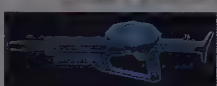


ビーム・スプレーガンはスキの少なさが魅力の武器。けん制で撃ちつつ、ヒットしたら接近して格闘を狙っていくのが効果的な戦法だ。



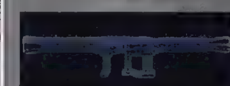
ハイパー・バズーカは離れた距離で撃つ方が当てやすい。威力が高く、短い間隔で2発ヒットさせるとダウンを奪えるので覚えておこう。

ザク・マシンガンA、B



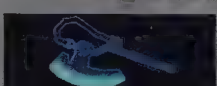
1発の威力は低いものの、弾を連射できるのが特徴。初期装備のザク・マシンガンAは弾数が24発で、1回の射撃につき3連射し、弾は使い切るとリロードする。ザク・マシンガンBも弾数は同じく24発で、こちらは1回の射撃につき6連射。Aは連射が効くので、けん制では[illegible]。Bは1回の発射数が多いので、まとまったダメージを与えやすいが、攻撃時間が長くAよりも若干スキは大きい。

ザク・バズーカ



ジムのハイパー・バズーカと同じく、弾速は遅いが威力の高い弾を出す。こちらはザク・マシンガンBよりも入手するタイミングが早い。弾数は5発で使い切るとリロードする。発射間隔が大きく連射は効かないものの、ザク・マシンガンよりも射程が長く、威力が高いのが利点。離れた位置から撃つ方が誘導性能が高いので、射程ぎりぎり[illegible]範囲付近から撃っていくのが効果的だ。

ヒート・ホーク

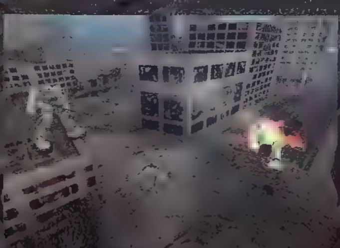


刃の部分に高温の熱量を帯びた斧。対MS戦用の武器で、使用回数に制限は無い。基本的な性能はジムのビーム・サーベルと同じで、相手をホーミングして格闘攻撃を出しているときは、射撃に対して無敵時間が存在する。

クラッカー



着弾時に爆発する手りゅう弾を投げ、ヒット時はダウンを奪う。弾数は2発で、使い切るとリロードする。放物線の軌道を描いて飛ぶため、障害物越しの攻撃も可能。敵機が接近するところに置くように出すと当てやすい。



ミサイル・ポッド。後ろに下がりながら出せば、追ってくる相手の足止めにも使える。ヒット率を上げるためにも連射をしておくといいだろう。

3連装ミサイル・ポッド



前に飛ぶミサイルを発射する。弾数は3発で、使い切るとリロードする。連射が可能な上、1発当たるとダウンを奪えるので、接近手段として、また敵機の接近を阻むのに使いやすい。なお、装備時に機動力が若干低下する。



ザクII

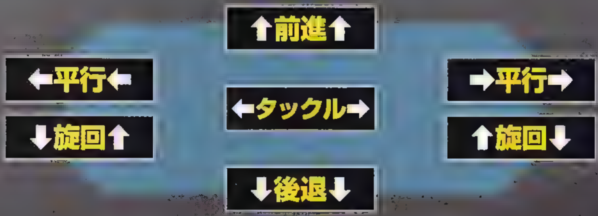
HP 250	コスト 120
メイン武装	ザク・マシンガンA
サブ	クラッカー
格闘	ヒート・ホーク
[illegible]	ザク・バズーカ
	ザク・マシンガンB
[illegible]	機動1～4
	装甲1～4

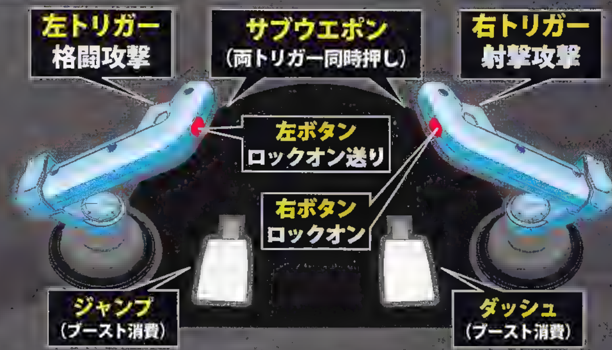
戦場へ赴く前に

今までに無いゲームである本作は、操作形態もやや特殊。ここでは基本的な操作方法と、注意点を解説していこう。以下に書いてあることを意識しておけば、上達も早くなるぞ。

基本操作

基本操作は右記の通り、旋回の操作にとまどいがちな人も多いが、自転車のハンドルを切るのと同じ感覚といえば分かりやすい。また、忘れがちなロックオンは右手の親指だ。





ブーストゲージを理解しよう

ブーストゲージとは、コクピット画面右下にあるゲージのことで、右ペダルのダッシュ、左ペダルのジャンプを使用する際に消費するものだ。このゲージが青いときはダッシュ、ジャンプが使用可能。使用時間とともに減少し、行動を解除（ペダルを踏むのを止める）すると徐々にゲージが回復する。また、ゲージが0になってしまうとオーバーヒート状態になり、ゲージが100に戻るまで、ダッシュ、ジャンプが使用不可能になるので、ゲージの残量に注意しておきたい。

POINT
- ・ブーストゲージを切らさない
- ・ペダルは長く踏み過ぎない
- ・ゲージ消費量を足で覚えよう



ブーストゲージを切らさずにダッシュで移動。敵と戦闘に入るまではこの動きが基本。



ゲージが切れると「EMPTY」の文字が出現。移動に制限がかかる状況は避けたい。

レーダーを確認すると便利

レーダーは自機の位置を中心に敵機の位置が分かるので、状況を理解するのに必須の存在である。相手の位置を確認できていれば、死角から攻撃される、といった事態も少なくなるので、常にレーダーを確認するクセを付けたい。安全な場所で移動しているときや、ダウンした際は必ずレーダーを確認することを覚えるように。


遠距離、狙撃機体はチャットボタンの上下のどちらかを長押しし続けると、画面上に巨大な全体マップが表示される。離れた位置で戦況を確認するのに便利だぞ。



レーダーの見かたの一例（自機がジオン軍の場合）

中心＝自機の位置
赤い小さい丸＝ジオン軍機体
赤い大きい丸＝ジオン軍拠点
青い小さい丸＝連邦軍機体
青い三角＝範囲外の連邦軍機体の方向
※残りHPが少ない機体は●が点滅する

ロックオンの仕組みを知っておこう

ロックオンは相手を捕そくする行動で、これの仕組みを知っておかないと、敵機に弾を撃っても当たりにくい上、簡単に避けられてしまう。ロックオンサイトは青、赤、オレンジの3種類あるので、まずはこれらの種類を知っておくことが重要だ。ロックオンサイトの見方は右に記してあるので、それを確認しよう。

なお、最初に表示される青ロックは自機の正面に居る近い敵を優先してロックする。敵機が複数居る場合にロックする相手を変えたい場合は、左手のロック送りで変更可能なので覚えておこう。

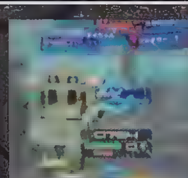


①ロックオンサイト
捕そくした敵を表す。

②距離ゲージ
その敵との距離を表す。各武装には有効射程があるので、その距離を確認するために必須の存在。

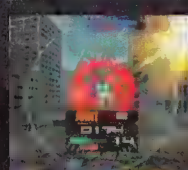
③メイン武装残弾数
ロックオン時は武器の弾数表示が切り替わり、メイン武装の残弾数が表示される。

④敵機のHPゲージ
画面上で確認できている敵機体のHP。



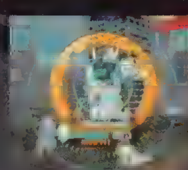
青ロック

メイン武装の射程内に敵が居ると発生する。ただし、敵機が正面から外にいくと、ロックは外れる。このときの射撃は相手に向かわず、自機の正面に向かって発射する。基本的にこの状態では弾が当たりにくい。



赤ロック

青ロック状態中にロックオンボタンを押すとこの状態になる。敵機が射程距離外に離れるまで、相手の方向を向いて移動するため、攻撃を当てやすい。この状態でロック送りすると、青ロック状態になるので注意。



オレンジロック

格闘攻撃の有効射程内に入ると、青または赤ロックの外枠に、このロックサイトが表示される。この状態で格闘攻撃を出すと、射撃に対して無敵時間を持ちながら、相手に向かって攻撃をするので積極的に狙おう。

射撃の有効な撃ち方を覚えよう

「ロックオンしても弾が当たらない…」などと最初のうちは苦労もする本作。しかし、コツさえつかんでしまえば攻撃は意外にも簡単に当たるのだ。「ダッシュ、ジャンプの着地硬直中に合わせて攻撃を当てる」ことを覚えればいい。これはどの武器でも共通のルールだ。着地硬直中は必ずスキがあるので、そこに合わせて狙おう。

POINT
- 必ずロックオンをしよう
- ブースト、ジャンプの硬直を狙え
- 武器の有効射程を覚えよう！



相手の硬直に合わせて射撃を行なえば、攻撃は必ずヒットする。タイミングを合わせよう。



ただやみくもに射撃を行なっても弾は当たらない。ロックオンし、しっかりと狙おう。

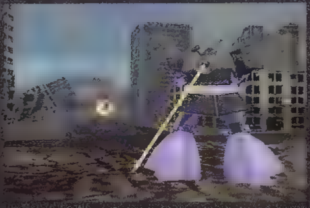
マシンガン系

マシンガンやビーム・スプレーガンなどは、格闘が届かない間合いくらいでの射撃がベスト。連射が効くので、1発目のけん制で相手を動かし、2発目で命中させよう。


相手にダッシュなどを「使わせる」攻撃が重要。けん制か本命を狙え!!

バズーカ系

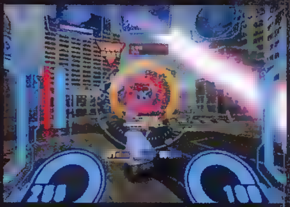
バズーカ系の武装は弾が遅いものの、距離が離れるほど誘導性能が高まるという特徴がある。ロックオン可能なギリギリの距離を陣取り、そこから射撃を行なおう。


バズーカ系は、有効射程をキープすることが特に大事。離れた位置からガンガン撃とう。

格闘攻撃をマスターせよ

レーダーや画面を確認し、死角から仕掛けるのが理想だ。また、格闘、近～中距離機の格闘は、攻撃が当たる瞬間にもう一度格闘を押すと連撃が可能。格闘、近距離は最大3連撃、中距離は2連撃まで可能。また、格闘機のみ1～3撃目後、射撃かサブ射撃を入力すると、射撃で連撃を行なうクイックドローという行動が可能。

POINT
- 必ずオレンジロック状態で狙う
- オレンジロック中格闘は射撃に無敵
- 連撃のタイミングを覚えよう


格闘は相手の死角から狙うのがベスト。射撃を撃つ相手には正面からも強引に狙え。


格闘が当たる瞬間に格闘を押せば、さらなる追撃が可能。大ダメージを与えられるぞ。

タックルの使い方を覚えよう

タックルは格闘攻撃に対して無敵かつ、ヒット時はダメージを与えてダウンを奪えるので、接近戦ではかなり有効な手段となる。また、射撃をくらっても1発でダウンするため、マシンガン系の攻撃をくらっても、被害を最小に抑えられるのもうれしい。また、お互いに格闘やタックルを出した場合は、弾かれて仕切り直しの状態になる。

POINT
- 接近戦では困ったら出しておけ
- タックルが当たれば優位に
- トドメを刺すのにも有効


タックルは格闘に対して無敵なので、接近戦での有効な反撃手段。とりあえず使おう。


射撃は当たると1発でダウンするので、マシンガンなどには防御手段にもなる。

起き上がりは落ち着こう

格闘やタックルをくらった後のダウン中は、無敵時間が存在する。無敵時間は一定時間続き、格闘や射撃をくらってもダメージを受けない。ただし、攻撃行動を行なうと、即座に無敵時間が切れてしまうので注意しよう。起き上がるときはまずレーダーを確認し、敵機の位置に注意しつつ、旋回や後退などを使いその場を離れよう。

POINT
- 起き上がりはムリに攻撃しない
- ダウン中にレーダーで敵の位置を確認
- 味方に近い位置へ逃げよう


起き上がりの無敵時間中なら、どんな攻撃もくらわない。反撃を決めるチャンスだ。


逆に、起き上がりにすぐ攻撃を出すと無敵が切れ、相手の攻撃をくらってしまう。

チャットボタンは何かと便利

コクピット右側にあるチャットボタンは、味方として違う店舗のプレイヤーがマッチングしたときに使用する。チャットボタンを押した回数で通信内容を選べるので、作戦を伝える時に活用できる。右記の通信内容を覚えておこう。

(通信内容)	出し方
やったな	△△△△+スタートボタン
よろしく	△△△+スタートボタン
もどれ！	△△+スタートボタン
いくぞ！	△+スタートボタン
了解！	スタートボタンのみ
応援たのむ	▽+スタートボタン
拠点を叩く	▽▽+スタートボタン
回り込む	▽▽▽+スタートボタン
後退する	▽▽▽▽+スタートボタン


同店舗以外のプレイヤーが居る場合は「よろしく」とあいさつをするのが基本だぞ。


他店舗の同軍プレイヤーからの通信を見落とさないようにしよう。

目的に合わせたチーム編成を考えよう！

小隊編成例

小隊を編成するときは、各自が使いたいモビルスーツを適当に選ぶのではなく、目的に合わせて機体を選んで編成するのが理想だ。ここでは、例として二つのパターンを紹介。あくまでパターンの一つなのでこれがベストというわけではないが、小隊を組むときの考察の助けにしてほしい。

対MS戦

格	陸戦型ジム
近	ジム
近	ジム
狙	ジム・スナイパーカスタム



MS戦を制す！

MS同士の接近戦で相手を撃墜して、コスト面で有利に立つのが目的の小隊。そのため、拠点への攻撃力などはあまり考えず、バランスを重視した組み合わせになる。

ジムでけん制しつつ接近戦に持ち込み、格闘で一気に勝負を決めるのが基本的な戦いかた。ジム・スナイパーカスタムは遠距離からダメージを与えて援護しよう。

注意すべき点

まず、ジム・スナイパーカスタムを撃破されないこと。この小隊の中ではコストが最も高いので撃墜されると危険。狙われて危なくなったら、素早く味方がフォローしよう。

もう一つが、拠点の守りをおろそかにしないこと。目の前の敵と戦うことに集中して、拠点を攻撃している敵MSを見逃さないように注意しておきたい。

キーとなるMS スナイパータイプ



ジム・スナイパーカスタム

MS同士の接近戦になった場合、混戦になりがちな状況に、後方から変化を与えられる機体。

R4タイプ・ビームライフルは弾速が速く威力が高いので、ちょっとしたスキでも攻撃をヒットさせられる。スキを突いて当てることで、ダウンを奪い数的有利を作ったり、逃げる相手を仕留めたりと、その仕事は多岐にわたる。

不得意な距離をお互いの武器で補おう

格闘の得意な陸戦型ジムを中心に、オールマイティタイプのジムで支援をする形の小隊構成だ。

ジムの武装は、どちらか片方にハイパーバズーカを装備させておけば、多少離れた位置の相手にも攻撃できるようになるので、不利が少なくなる。

陸戦型ジムの連撃は、貴重なダメージ源となるので、しっかりと練習しておきたいところだ。



ジム・スナイパーカスタムはHPが低く撃墜されやすい。敵から離れて援護に徹しよう。

拠点攻撃

近	ドム・トローペン
近	ザクII
中	ドム
遠	ザクタンク



スキを誘い拠点をたたく！

拠点を撃破した場合、並みのMSよりもはるかに多くのコストが減少する。この小隊の目的は、拠点を落とすことにより一気にコスト面で大幅なリードを奪いつつ、敵機のHPの回復などを阻害することだ。

重要なのが、ザクタンクがいかに気づかれないように動くか。味方に敵機を引き付けてもらって拠点に向かおう。

コスト効率で勝ちに行きたい

基本的にはザクタンクを守る形で戦うのだが、拠点を落としたら、無理をしなくてもいいことは覚えておこう。

ザクタンクはコストが低く、拠点さえ落としてしまえば、撃墜されてもおつりがくる。拠点は時間が経過すると復活するので、それまではおとり役、壁役としてかく乱するのもあり。そして、拠点が復活したらまた攻撃だ。

キーとなるMS タンクタイプ



ザクタンク

何はともあれ、敵拠点に対して絶大な攻撃力を誇るザクタンクが勝敗の鍵を握る。拠点を攻撃することを目的とする場合、対MS戦においてはあまり戦力として計算できない。自分の仕事をわきまえて、どれだけ素早く拠点を落とすかが重要になってくる。

キャノン砲は射程が非常に長いので、遠距離から狙っていこう。

役割分担をはっきりさせてそれぞれの仕事をこなそう

拠点を狙うザクタンクは、当然拠点攻撃用のキャノン砲を装備する。近距離戦型のMSは、敵を引き付ける役割もあるので、セッティングで機動力を向上させてみるのもいいだろう。

ドムは、近距離戦型の味方の支援と敵機の足止めが主な仕事になる。ダウンを奪える武器を持っているなら、それを装備しておけばより効果的だ。



拠点を落とすまではザクタンクを守りつつ、敵を落とせれば一石二鳥だ。

チームでの勝利こそ至上のものだ！

戦場で孤立しないために

ここでは、チームプレイの重要性と、気を付けなくてはならないことがらを、いくつか紹介していこう。最低限、ここで紹介している事柄を守るだけでも、戦況に大きな影響を与えることができる。戦場に向かう前に、小隊の一角を担う者として、自分のなすべきことをしっかり把握しておきたい。

勝利への近道

本作は、複数人数のチームで戦うことを前提で作られたゲームである。そのため、個々のスキルよりも、チームでの連携の方が勝敗を決定付ける要因として、非常に大きなウェイトを占める。

どんなに腕があっても、スタンドプレイは即敗北につながる要因になる。腕を磨くよりも、最低限理解しておくべきことがあるのだ。

勝つにしても負けるにしても、チーム一丸となっての結果と、個々がバラバラで行動した場合の結果では、得るものも違ってくるだろう。

出撃するに当たり、心地よくプレイする上で、覚えておいてほしいことをいくつか紹介する。これを守るだけでも、一つのチームとしてかなり機能するようになる。結果として、それが勝利への最短ルートへとなりうるのだ。

また、負けてしまったときも、これらのことが守れていたかどうかしっかり考えるようにしてほしい。思い返して、チームプレイとして至らなかったところがあれば、次の出撃の際に良い方向へ修正できるはずだ。負けた原因を腕の差や味方の責任にしては、勝利は遠のいてしまうぞ。


個人の撃墜数に執着しても常勝は不可能。常に仲間の安全と、部隊の勝利を最優先に考える者たちが勝者となるのだ。

一人で突出しないで 歩調を合わせて動こう

一人で敵陣に切り込むのは危険な行為。味方の援護無しでは取り囲まれてあっという間に撃墜されてしまう場合がほとんど。

自信があってもできる限り味方と足並みをそろえて行動しよう。

POINT
- 敵に囲まれた場合すぐ後退する
- レーダーで位置関係を把握して行動する
- HPが大幅に低下したら無理せず拠点へ戻る





敵機の位置を伝えることは それだけで大きな武器になる

自分が先頭に立った場合、あるいは射程の長い狙撃機体を使用した場合、敵機を発見したら、その位置や内容を味方に伝達したい。

相手の編成が分かれば戦いを有利に進められるのだ。

POINT
- 敵機の位置は大雑把でもいいので味方に伝える
- 可能であれば敵機の種類を確認しておく
- 特徴のある地形を目印に覚える





数的有利を作るために 敵の状況を把握しよう

2対1というのは圧倒的に有利な状態である。前後、あるいは左右に挟めば、味方が撃たれても、そのスキに敵機にダメージを与えることができる。突出した敵は逃がさないように挟んで撃破しよう。

POINT
- 突出した敵は見逃さず、味方に報告して囲い込め！
- 挟み込む位置取りを考える
- 敵機を撃墜したら即、別の味方の援護に移動すること



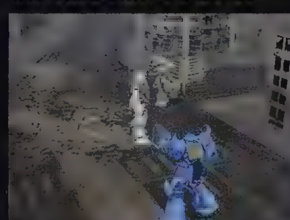


困ったことになる前に 味方に自分の状況を報告

拠点を攻めるなど、なにかしら味方から少し離れて行動するときや、HPが減少しているときは、必ず味方に伝えるようにしよう。

黙って行動すると混乱を招き、味方の援護も期待できないぞ。

POINT
- 何かしらの別行動をとるときは必ず伝える
- HPが減少しているときは味方に伝えて後退する
- 味方の了解を得てから行動する





絆を得るにはまずマナーから！

ゲームプレイの流れ解説

ここでは初めてプレイするところからゲーム終了までの一連の流れを解説。本作は多人数対戦ゲームということからも、見知らぬ人との協力は必須。お互いに不快な思いをするよりも、協力して勝利を得た方が何倍も楽しい。人見知りがちなキミもこれを読んで「戦場の絆」の世界へ足を踏み入れてみよう。

カードを購入して出撃に備える～何事も事前が重要です

何はともあれ、まずはカードを購入しなければ、本作はプレイできない。タッチパネルに触れて画面の指示に従い、所属軍隊、ノーマルスーツの外見、声のパターン、そしてパイロット名を決定して、カードの登録は終了となる。

その後プレイすることになるのだが、他のプレイヤーが居る場合はちゃんと順番を守ってプレイしよう。整理券を配っているのであれば、確認して整理券をもらおう。



登録が終わったらコインを投入することになる。落ち着いて操作すれば大丈夫だ。

11月★日
お名前の決定は計画的に

後悔先に立たずのage

ついに戦場の絆プレイ開始。意気揚々とカードを作成する。そのとき、いつも愛用しているパイロットネームを登録したのだが……。後になってちょっと後悔。せっかくガンダムのゲーム（しかも全国オンライン）をプレイするんだから名前を工夫すればよかった…。「ア・ゲ」とか。「ア大佐!」とか呼ばれてみたかった。



一度登録すると名前は変更できない。誤字・脱字の無いように気を付けよう。当たり前だが、下品な名前はできる限り控えるようにする方がいいだろう。名前のせいで話しかけられないのでは、目も当てられないぞ。

ステーションに入るまで～同時出撃を心がけよう！

カードを購入したら、次はステーションに乗り込む。ここで気を付けたいのは、同時出撃を心がけること。一人目のプレイヤーがカード挿入後にコインを入れてから40秒以内は、同店舗のプレイヤーと同時に出撃できるぞ。またゲームセンターによっては、順番待ちの際に整理券が配られる。友達とプレイするなら「～人一緒にプレイします」、と伝えたり、周りの人と合わせると進行が速やかだ。



同時に出撃すれば、このマッチング中の画面の時でもボイスチャットができるぞ。

11月吉日
同時出撃ってワクワクするね！

カードを間違えてステーション内で一人悶絶したパチ

今日は中野のゲーセンでプレイ。店員さんに誘導されて4人同時に出撃してみましたっ。この前は連邦軍でプレイする予定の回だったのに、間違えてジオン軍のカードで入り同時出撃できなかったという大失敗。迷惑かけたなーと思い、ステーション内で一人悶絶していました（汗）。両軍プレイヤーの人はカード確認にご注意を!!



ステーションに入るときも同時がオススメ！　筐体の前で他のプレイヤーを待ち、一緒に入ろう。あとは入る前までに、プレイ代金とカードの確認も大事。小銭が無いと、両替機に猛ダッシュするハメになるぞ。

いざ発進？～機体と武装を選んでいこう

ポッドに乗り込みマッチングが完了したら、戦闘準備画面になる。

ここで、各パイロットのMS、その武装とセッティングを決定して出撃となる。このときもできる限り味方と相談して、納得のいく形で小隊を編成するといいだろう。

小隊の編成は勝敗を分ける要因になる。しっかり相談して無理の無い編成を心がけよう。

そして編成が完了したら戦闘開始となるぞ。



すべての時間を使い切ってこそ勝利を得られる。事前準備の相談も立派なプレイだ！

11月※日
装備選びはゲームだけじゃない？

意外と話し下手かもしれないage

調子に乗って買っちゃいました、マイインカム。やっぱり自分の使いやすいものを使いたいよね！

早速、意気揚々と出撃したんだけど…。自分以外のメンバーはみな知り合いらしく、あれよあれよと作戦を決定。何も言えなかった。いくらマイインカム持ってても、しゃべらないと意味が無いと思う、今日このごろでした。



ステーション内右手側にあるジャック。ここにピンを挿すことで、自分のインカムと交換することができる。また、マイインカムを使った後は、もとのインカムに戻しておくのが、プレイヤーとしてのマナーだぞ。

ついに戦闘開始～意思の疎通を重視して

作戦を立てたら1回目の戦闘が開始され、終了したら戦闘準備に戻り2回目の戦闘になる。戦闘準備中に、ボイスチャットで話した作戦を遂行するため、自機の場所、相手の状況など、味方とのボイスチャットはなるべく多く行なおう。また、味方に他店のプレイヤーとマッチングした場合は最初にチャットメッセージで「よろしく」とあいさつしたあと、他のメッセージを使って作戦の意思表示をしておくこと。そうしないと、作戦が全くかみ合わずボロボロに……なんてこともある。何よりもコミュニケーションを大事にしよう。



戦闘中もコミュニケーションは大事。ボイスチャットなどでしっかり情報を伝えよう。

11月某日
やっぱ戦場はアツイ！

作戦がかみ合って顔がニヤケ気味のパチ

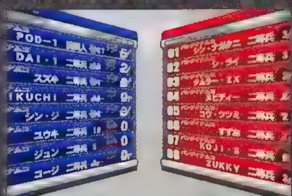
今日はageさんと一緒に新宿なんぞに繰り出してみました。1回目は作戦が失敗し負けてしまったものの、めげずに頑張りましょう！ と悪くなりそうな雰囲気を払拭。2回目の作戦は拠点を落とすことに決定。ageさんと同じ順番になった二人が、近距離機体中心の前衛で、俺が対拠点弾装備のタンクでビッグ・トレーに突撃!! 結果は、見事勝利。勝ったときに「前衛が頑張ってくれたので楽に拠点を落とせました。ありがとう！」と言ったら「拠点を落とす仕事をしっかりやってくれてこその勝利ですよ」と。こーいう会話って気持ちいいね！



2回目の戦闘は1回目の反省点を生かすことが大事。しっかりと話し合っとこうぜ!!

戦闘終了～カード排出後はターミナルへ

1回目、2回目の戦闘が終了したときは戦闘結果の画面が表示された後、自身のランク判定が表示される。この時にバトルボーナスがもらえ、規定値に達すると、ターミナルで支給が受けられるぞ。戦闘が終了したら、カードを持ってターミナルに支給を受けにいこう。また、戦闘終了直後にターミナル上部のモニターに、直前の戦闘模様がリプレイで流れる。ここで自分の動きをチェックすれば、次のプレイにも反映させやすく、上達の近道になる。また他のプレイヤーも画面を見にくるので、声をかけやすい場面でもあるぞ。



搭乗したMS本来の役割に応じた活躍をしないと、ポイントは高くならない。

11月誕生日
新たな絆が生まれた日

固定チームメイトが欲しくなってきたパチ

さきほどの戦闘でageさんと組み、見事に拠点落としを成功させたんだけど、その後はターミナルにカードを通しながら、今さっきの試合の反省会。「ここの動きを～したら」とか「あ～このタイミングで」とか、あーでもないこーでもない話をしてたら、先ほど一緒に組んでくれた方らしき人が!! 目が合ったのでとりあえず会釈し、「先ほどはお疲れ様でした!!」と声を掛けてみたところ、その後は話しも弾み、反省会へ即座に仲間入り（笑）。この次も一緒にやりましょう！ と仲良くプレイできました。こういう出会いもあるのがいいね!!



試合が終ったらとりあえず反省会。ステーションから出た後は大体こんな感じっスね。

ターミナルを使って～さらなる戦果を目指して

戦闘が終了したら、パイロットカードをターミナルに通して、情報を確認するように心がけよう。

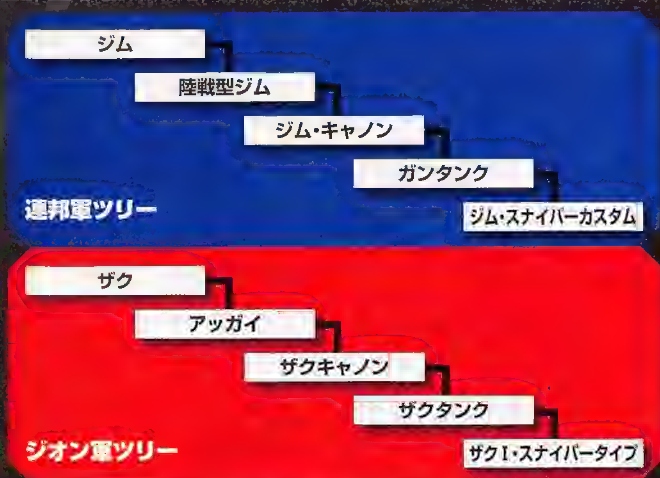
戦闘の結果に応じて、MSの支給、武装、セッティングの追加、新たな称号の獲得、昇格、降格判定などが行なわれる。

武装やセッティングは入手時に案内があるが、その他に関しては、ターミナルに通さないと確認できない。以後の戦いを有利にすすめるため、こまめに確認し入手し忘れの無いように気を付けよう。

また、ターミナルで確認が終了した後も、間違ってもカードの取り忘れが無いように注意！



新たなMSを入手すれば編成も広がる。序盤は右図のように入手していくことになるぞ。



時代の変化に対応してダンジョンを制覇せよ!!

最新のバージョンアップ情報に加え、全スキルカードのパーマネント効果をまとめて掲載。お役立ちのダンジョン攻略では、シナリオのフォルガルエリア序盤と、新たな全国通信最上級ダンジョンを一挙に攻略だ!!

QUEST OF D™
Ver. 3.0
王国の守護者

Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発 売 日：2006年11月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Ver.3.01対応版
Dフォースカードデータリスト
—パーマネント編—

スキルカード全193種の、パーマネント効果リストを掲載。旧Ver.の職業補正に加え、いくつかの新規ルールが適用されているので要チェック！ Ver.アップで仕様変更されたスキルもあるので注意しよう。

Text：伊勢猫

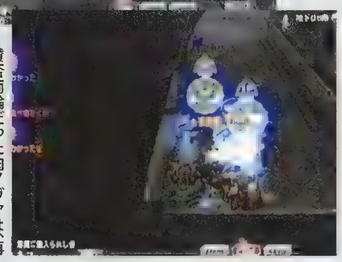
Ver.3.01による プレイ環境の変化

仕様やバランスの調整といった部分がメインとなる『Ver.3.01』では、一部のDフォースカードに調整が加えられた。その対象となったのはレジスト系の全職業スキルで、『王国の守護者』で見られた「所持しているだけで、対象の属性防御＋50」の効果が変更。発動時のみ効果が発揮される、従来のスキル仕様へと戻された。

これ以外としては、通信環境下で正常動作していなかった賢者スキル・ラストメモリーに調整が加えられ、適正ダメージの範囲攻撃スキルとして復活。また、協力ダンジョンで一般的なテクニックとして定着していた通称「肉ノヴァ」などにも修正が加えられている（欄外を参照）。



耐性依存のホーリーソードやデモンズソードなどを使っている場合は、装備品を見直そう。



賛否両論だった肉ノヴァは、再現不能に。そのほかにも細かい調整が加えられている。

スキルのパーマネントと職業による効果補正

各種スキルカードは本来のスキル効果に加えて、一定の枚数を積むことで各種パラメータにボーナスを付加可能。このパーマネント効果は『王国の守護者』になっても変わらず、専用スキルの対象職業以外だと、初期75％の職業補正（ランクアップで緩和）がかかる点も旧Ver.と同じ。ただし、『王国の守護者』以降では職業補正の対象が広がっており、下位職業でサポートジョブを付けた状態だと全職業スキルが補正対象に含まれるので要注意！ また、連係スキルに新ルールが適用された関係で、1セットそろっていないと規定のパーマネント効果を得られない仕様に。パーマネント効果でステータスの底上げをする場合は、1セット以上をデッキへと組み込む必要がある。



他職スキルは原則的に消費や効果などに職業補正がかかる。



下位職業だと全職業スキルにも補正がかかるので要注意。

連係スキルにおける注意ポイント

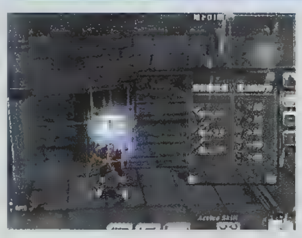
連係の武器スキルがそろっていない場合は、ダメージに50%の補正がかかる仕組みは周知の通り。これに加えて『王国の守護者』では、パーマネント減少の新ルールが適用され、正規の効果を得られなくなった。



連係スキルの一部が抜けていると、パーマネント効果が減少。

ブーストでステータス上限を突破

旧Ver.ではステータス上限以上のブーストは無効だったが、『王国の守護者』以降は強化スキルを使用したときのみ、上限値の突破が可能。種族特性や上位職業の制限解除と組み合わせれば、最大150まで上げられる。



魔法耐性は表示上99止まりだが、内部的に上限突破しているぞ！

QOD3 耳より情報 **Ver.3.01仕様変更&修正点補足:**ENE回復系アイテムの複数キャラクター回復（通称:肉ノヴァ）を、従来通りの効果になるよう判定が調整。 暗殺者・エルフのレベルアップ時、パラメータ数値にあった一部不具合が修正。バージョンアップ時期だが、この本が出るころには、既に導入されているはずだ。

VER.3.01対応 Dフォースカード パーマネント効果一覧

タイプ	スキル名称	稀少度【合成上限】	上昇ステータス STR	VIT	DEX	AGI	INT	MIN	LUC
戦士	クロノストライフ	R【+3】	8	-	-	-	-	-	-
	ヒートボディ	C【+10】	10	5	-	5	-	-	-
	パーマネンス	UC【+5】	-	10	-	-	-	-	-
	コンセントレーション	UC【+5】	10	-	-	-	-	-	-
	スピードアップ	R【+3】	-	-	3	9	-	-	-
	ヴァンガードラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	ハンドレッドソードⅠ・Ⅱ	R【+3】	2	-	10	-	-	-	2
	ワイルドスマッシュⅠ・Ⅱ	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	バーバリアンラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	バーサーカーラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	ロックブレイカー	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	ライトニングランサー	R【+3】	-	-	9	3	-	-	-
	ホースライダースラスト	R【+3】	-	-	9	3	-	-	-
	ハンドレッドスラッシュⅠ・Ⅱ	R【+3】	2	-	10	-	-	-	2
	ピアシングオールⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	-	-	15	-	-	-	-
	ミラージュインパクトⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	ハードスラッシュ	C【+10】	10	10	10	-	-	-	-
	グランドブレイカー	UC【+5】	8	5	-	-	-	-	-
	アーマーブレイカーⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	-	-	15	-	-	-	-
	ビートダウン	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	デッドエンド	R【+3】	8	-	-	-	-	-	-
騎士	ウィンドブレイク	C【+10】	15	-	15	-	-	-	-
	スパイラルアサルトⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	ダブルドラゴン	R【+3】	5	-	10	-	-	-	-
魔法使い	ファイアーボール	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	フレアバースト	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	ハードインフェルノ	R【+3】	-	-	-	-	3	-	-
	コンバージファイアー	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	コンバージフレイム	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	ファイアースピリット	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	フレイムスピリット	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	サラマンダースピリット	R【+3】	-	-	-	-	3	-	-
	エクスプロージョン	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	フレイムインフェルノ	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	ボルケーノ	R【+3】	-	-	-	-	3	-	-
	ファイアーウォール	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	アイスブラスト	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	フロストバイト	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	ブリザード	R【+3】	-	-	-	-	3	-	-
	アイスウィンド	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	アイスストーム	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	アイスブリザード	R【+3】	-	-	-	-	3	-	-
	スノーストームインパクト	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	フリーズインパクト	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	ブリザードインパクト	R【+3】	-	-	-	-	3	-	-
	アイススラッシュ	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	サンダーボール	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	ライトニングボルト	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	サンダーストーム	R【+3】	-	-	-	-	3	-	-
	ライトニングチェイン	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	サンダーチェイン	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	タラニスサンダーチェイン	R【+3】	-	-	-	-	3	-	-
	ライトニングストーム	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	ライトニングトルネード	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	雷神の鉄槌	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	ポイズン	UC【+5】	-	-	-	-	10	-	-
	スリープ	UC【+5】	-	-	-	-	10	-	-
	コンフューズ	UC【+5】	-	-	-	-	10	-	-
	グランドシェイカー	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	アースクエイク	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	ストーン	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	アシッドレイン	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	オーラ	UC【+5】	-	-	-	-	10	-	-
	ソウルリザレクション	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	スピットファイアラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	2	-	10	-	5	-	-
	ホイールオブチャリオットⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	2	-	10	-	5	-	-
	ファントムインパルス	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
賢者	ジェノサイドペイン	C【+10】	-	-	-	-	10	-	-
	アブソリュートゼロ	UC【+5】	-	-	-	-	5	-	-
	ラストメモリー	R【+3】	-	-	-	-	3	-	-
僧侶	ホーリーアロー	C【+10】	-	-	-	-	-	10	-
	ホーリーライトニング	UC【+5】	-	-	-	-	-	5	-
	ホーリーボルト	R【+3】	-	-	-	-	-	3	-
	セイントライト	C【+10】	-	-	-	-	-	10	-
	セイントブレス	UC【+5】	-	-	-	-	-	5	-
	セイクリッドフォース	C【+10】	-	-	-	-	-	10	-
	ホーリーウィンド	C【+10】	-	-	-	-	-	10	-
	ホーリートルネード	UC【+5】	-	-	-	-	-	5	-
	ショックウェーブ	C【+10】	-	-	-	-	-	10	-
	サイレンス	R【+3】	-	-	-	-	-	3	-
	パワーダウン	C【+10】	-	10	-	-	-	10	-
	ウィークネス	C【+10】	10	-	-	-	-	10	-

タイプ	スキル名称	稀少度【合成上限】	上昇ステータス STR	VIT	DEX	AGI	INT	MIN	LUC
僧侶	レベルダウン	C【+10】	10	-	-	-	-	10	-
	プロテクトアロー	C【+10】	-	-	-	-	-	30	-
	リフレクトアロー	UC【+5】	-	-	-	-	-	15	-
	プロテクトマジック	UC【+5】	-	-	-	-	-	10	-
	リフレクトマジック	R【+3】	-	-	-	-	-	10	-
	ロードオブファランクス	R【+3】	6	3	-	-	-	-	-
	ソングオブパワー	C【+10】	20	-	-	-	-	-	-
	ソングオブバトル	UC【+5】	10	-	-	-	-	-	-
	シールド	C【+10】	-	20	-	-	-	-	-
	プロテクション	UC【+5】	-	10	-	-	-	-	-
	クイックネス	UC【+5】	-	-	15	-	-	-	-
	グレイス	UC【+5】	-	-	-	-	-	10	-
	マイナーヒーリング	C【+10】	-	-	-	-	-	20	-
	ヒーリング	UC【+5】	-	-	-	-	-	5	-
	スーパーヒーリング	R【+3】	-	-	-	-	-	3	-
	マイナーヒールノヴァ	C【+10】	-	-	-	-	-	20	-
	ヒールノヴァ	UC【+5】	-	-	-	-	-	5	-
	マイナーヒールインパクト	C【+10】	-	-	-	-	-	20	-
	ヒールインパクト	UC【+5】	-	-	-	-	-	5	-
	スーパーヒールインパクト	R【+3】	-	-	-	-	-	3	-
	キュアポイズン	C【+10】	-	-	-	-	-	30	-
	アレイズ	C【+10】	-	-	-	-	-	30	-
	アンチサイレンス	C【+10】	-	-	-	-	-	30	-
	キュアコンフューズ	C【+10】	-	-	-	-	-	30	-
	キュアオール	R【+3】	-	-	-	-	-	3	-
	粛正Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	2	-	10	-	-	5	-
	神罰Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	2	-	10	-	-	5	-
	神の鉄槌Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	2	-	10	-	-	5	-
	スパイトブレイカー	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
司教	ビクトリーサージ	C【+10】	20	-	-	-	-	-	-
	ディバインプロテクション	UC【+5】	-	-	-	-	-	10	-
	エレメンタルフォース	R【+3】	1	1	1	1	1	3	1
盗賊	ボム	UC【+5】	5	-	-	-	-	-	5
	スタンボム	UC【+5】	5	-	-	-	-	-	5
	マイン	UC【+5】	5	-	-	-	-	-	5
	ディティクト	C【+10】	-	-	-	-	-	-	20
	インビジブル	UC【+5】	-	-	5	5	-	-	5
	ラック	UC【+5】	-	-	-	-	-	-	10
	バックロール	C【+10】	-	-	15	15	-	-	-
	ライトニングスラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	2	-	10	-	-	-	5
	キネティックスラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	ヘビースタッブ	UC【+5】	10	-	-	-	-	-	-
	チャージショット	C【+10】	-	-	-	-	-	-	20
	エクステンシブショット	UC【+5】	-	-	5	-	-	-	10
暗殺者	イマジナリーアロー	C【+10】	-	-	-	-	-	-	20
	ゴールドツイスター	UC【+5】	-	-	-	-	-	-	10
	ミスティカルビジョン	R【+3】	-	-	-	2	-	-	3
全職業	レジストファイアー	C【+10】	-	-	-	-	-	20	-
	レジストアイス	C【+10】	-	-	-	-	-	20	-
	レジストサンダー	C【+10】	-	-	-	-	-	20	-
	レジストホーリー	C【+10】	-	-	-	-	-	20	-
	レジストダーク	C【+10】	-	-	-	-	-	20	-
	ライジングスラッシュⅠ・Ⅱ	UC【+5】	-	-	15	-	-	-	-
	スレッシャーテイル	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	ヴァルキリーストライク	C【+10】	5	-	20	5	-	-	-
	オーガラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	-	-	15	-	-	-	-
	ロッククラッシャーⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	-	-	15	-	-	-	-
	ハードブレイカー	UC【+5】	10	-	-	-	-	-	-
	バニシングブロー	C【+10】	5	-	20	5	-	-	-
	スピアージャブⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	-	-	15	-	-	-	-
	クラウドブレイカー	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-
	ヘブンズゲート	C【+10】	5	-	20	5	-	-	-
	バスタースラッシュⅠ・Ⅱ	R【+3】	-	-	12	-	-	-	-
	バイオレントスラッシュ	C【+10】	5	-	20	5	-	-	-
	トルネードスパイクⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	-	-	15	-	-	-	-
	ダンスオブザドラゴンⅠ・Ⅱ・Ⅲ	UC【+5】	-	-	15	-	-	-	-
	裡門頂肘	UC【+5】	5	-	5	5	-	-	-
	ブロードビート	UC【+5】	5	-	10	-	-	-	-

■パーマネント効果一覧の見方■

各スキルのレアリティ制限に基づいて、1枠最大積み(柿積み)状態のパーマネント効果を一覧リスト化■レアリティごとの1枠最大積み枚数は、コモン(C):11枚／アンコモン(UC):6枚／レア(R):4枚■原則的に積み枚数(+枚数)に応じて上昇するため、上昇ステータスを積み上限で割った数値が適用される(一部例外あり)■連係系の武器スキルについては、1セット以上がそろった状態のパーマネント効果を掲載。3枚セットの場合、1種類が欠けるごとにパーマネント効果が減少するケースがある■各職業の専用スキルを他職キャラクターが使用した場合、初期75%の職業補正がかかる(サポートジョブLv.による緩和補正は対象職業のみ)■下位職業のサポートジョブ使用時は、全職業スキルも他職スキルの職業補正あり■上級職業については、全職業スキルが補正対象になることは無い

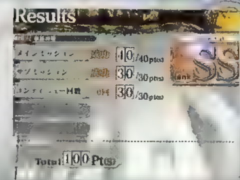
QOD3 耳より情報 **複数柿積みはスキル効果が低い?:**既にご存じのプレイヤーは多いと思うが、『王国の守護者』から同一スキルの効果上昇率が見直された。具体的には「2枠目からスキル効果の積み上昇率が緩やかに調整」されており、旧Ver.のように1枠目と同様の上昇率を得られなくなってしまった。このため、デッキ構成に同種スキルや宝石カードを積む価値が大きくなっている。

複雑な構造を覚えて難敵を撃破!!

シナリオ攻略

全体的に難度が高く、SS獲得が難しい『王国の守護者』のシナリオ。今回は本編の二つ、水晶の塔と天の方舟を中心に攻略していこう。どちらもダンジョンの構造が難しいので、まずはノーマルモードで何度かプレイし、予習しておくのがオススメだ。

Text：ちゃっきー



スムーズに進めばSSは目前！

水晶の塔

～SUB MISSION～
迷宮内にある宝箱をすべて入手しろ

浮遊する動く床と、水晶の仕掛けがこのダンジョンの特徴。かなり慣れないと時間がかかるので、早めにSSを取りたい人はeアイテムの肉を持ち込むことも考えよう。道中に登場するモンスターは氷系が中心。凍結防止効果のあるアイスアーマーなど、氷耐性の高い防具で挑むのがオススメだ。もちろん、物理防御も重要。魔法使いなど防御力に不安がある職業は、タフネスリングやダイヤモンドで補うといい。



シナリオ全般にいえることだが、武器スキルは小回りの利くものがオススメ。

道中のポイント

クリアランクSSを目指す上で大きなポイントとなるのが、宝箱を開けるサブミッション。右ページのマップを参考にしながら、ダンジョンをくまなく探索しよう。対象になるのは、「古の城」と同じく装飾の付いた青い宝箱のみだ。また、各所に存在する水晶は、先に進む道を開くスイッチになっている。見付けたら、すかさず連続タッチして壊そう。壊し方は、イフリート戦のクリスタルと同じ感覚でOKだ。

そして、もう一つ重要なのが、空中を浮遊する動く床。これが出てきたら、時間をかけて慎重に進むことを心がけよう。足を踏み外すと下の階で余計なルームガーダー戦をやらされるハメになり、大きくタイムロスしてしまう。

なお、落ちた後は赤いワープで戻れば再挑戦できる（立て看板にヒントあり）。階段で上に上がるとショートカットできるが、サブミッションをクリアできなくなってしまうので要注意だ。



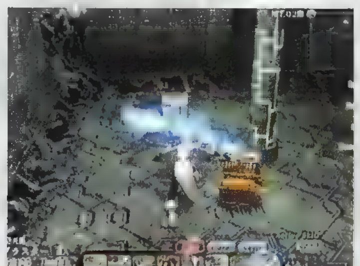
動く床を使って移動するときは慎重に。下に落ちてしまうと……、



強力なモンスターと戦わされるハメになり、大きくタイムロス。



戻るときは赤ワープから。サブミッション制覇のために再挑戦だ。



金色の宝箱は、すべてスライミミック。余計なダメージを受けないように注意。

BOSS エスネア

エスネア、ブラーンとの連戦は、どちらも本体にダメージを与えるための仕組みが厄介。しかし体力はさほど多くないので、やり方さえ分かってしまえば、それほど強力な敵ではないぞ。

第一形態 vs.エスネア

[illegible]



召喚獣をエスネアから離れた場所で[illegible]



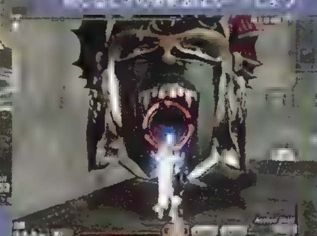
[illegible]

第二形態 vs.ブラーン・マク・リール

[illegible]



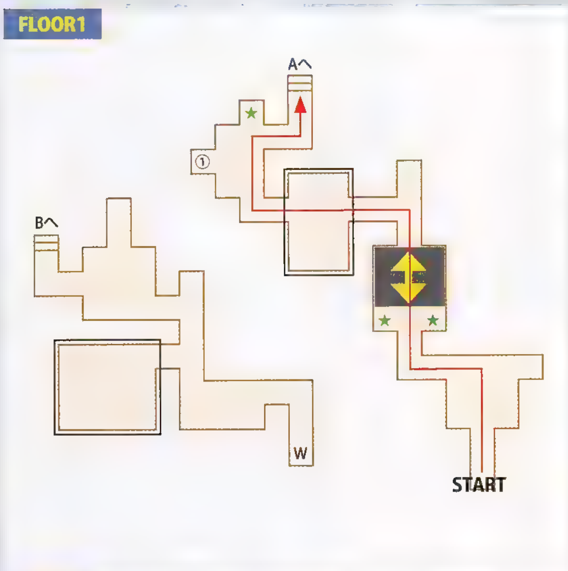
[illegible]



[illegible]

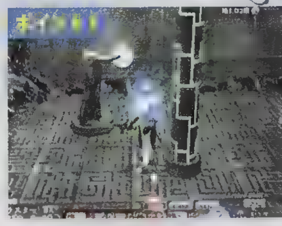
QOD3 耳より情報 エスネアが召喚するミノタウロスバトラーDは、遠距離からの突進と、近距離での衝撃波が厄介。距離を保って突進を誘い、それをかわしてからダメージを与えるのがスムーズに倒すコツだ。攻撃するときも決して無理はせず、数回攻撃したらすぐに距離を取ろう。この方法で外周を回りつつ攻撃していけば、エスネアの魔法でダメージを受けることも少なくなる。

オススメ攻略ルート

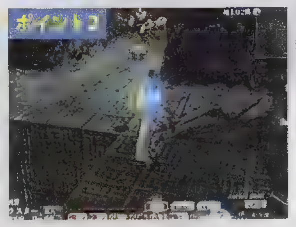


フロア1は特に問題無し。最初の動く床、①の宝箱への扉は、いずれも水晶を壊すことで操作できる。フロア2にある動く床が多数あるエリアは、小島にある水晶を壊して先に進もう。青の鍵が手に入る③の宝箱を忘れずに開けること。

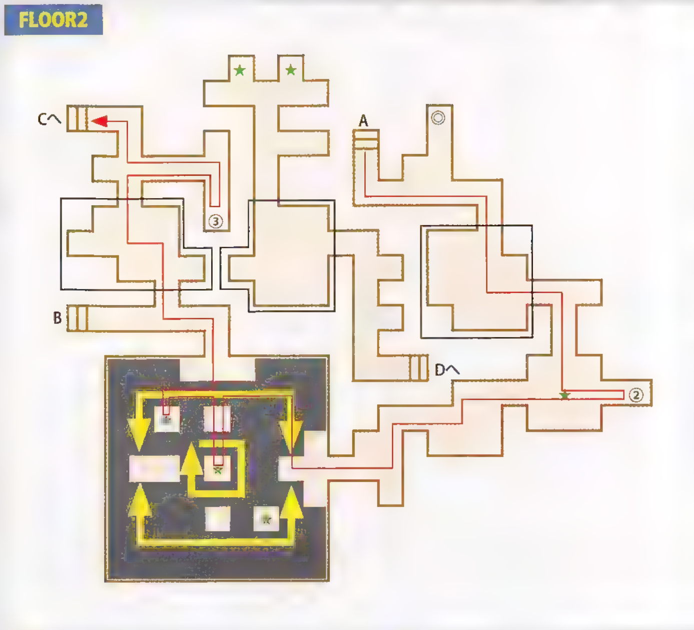
フロア3は、ポイント❶のエリアに注意。まずは動く床で奥に進み、マップ右上の石像スイッチを操作。すると④、⑤がある部屋の扉が開くので、戻って宝箱を開けよう。このとき、部屋の中に出現するクリムゾンガーゴイルとロイヤルリザードマンには十分注意したい。ポイント❷は三つの水晶を壊せば先に進めるが、このとき⑥の宝箱も忘れずに開けること。

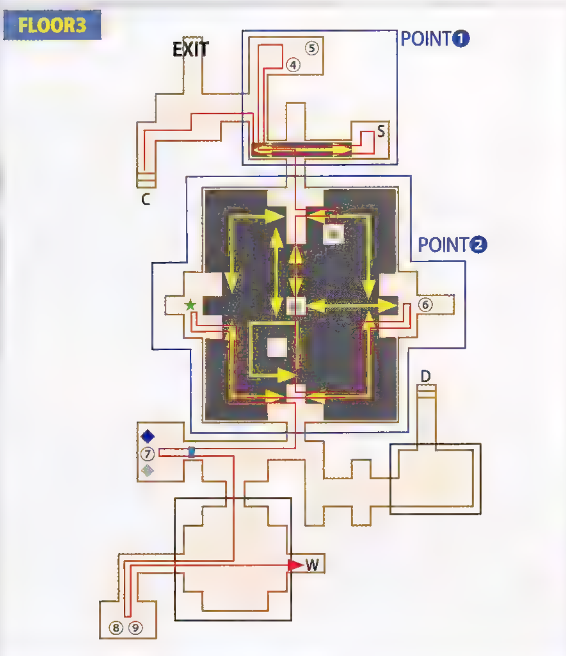


石像スイッチは④、⑤の宝箱がある部屋の扉を開くためのもの。



水晶を壊すだけでなく、奥にある宝箱も開けなければならない。





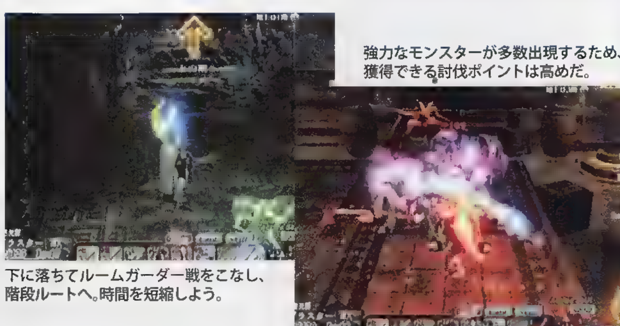
凡例

★……水晶
W……ワープ
①～⑨……サブミッション対象宝箱
◈……HP回復の泉
◆……MP回復の泉
⇔……浮遊床
→……オススメ進行ルート
S……石像スイッチ
◎……回復アイテム
□……ルームガーダー戦

素早くクリアしたいときはショートカットルートへ

SSを獲得しようとすると、動く床のエリアでかなり時間がかかってしまうこのダンジョン。しかし、出現モンスターのランクは高めなので、稼ぎダンジョンとしての価値は決して低くない。道中に出現するサキュバスからはルビーなどの宝石、スライミミックからは研磨布のドロップチャンスがあるので、アイテム的にも魅力的だ。最上級エリアだけあって、クリア報酬にも期待が持てるぞ。

稼ぎ目的で攻略する場合は、動く床のエリアでわざと下に落ち、ルームガーダー戦で討伐ポイントを上げるのが基本。戻るときに赤ワープでなく階段ルートを使えば、動く床エリアをショートカットできる。ただし、宝箱④、⑤のある部屋、⑧、⑨のある部屋にはスライミミックが居るので、逃さず回りたいところ。前者は石像スイッチで、後者はフロア3にある三つの水晶を壊せば入ることができる。



強力なモンスターが多数出現するため、獲得できる討伐ポイントは高めだ。

下に落ちてルームガーダー戦をこなし、階段ルートへ。時間を短縮しよう。

QOD3 耳より情報 ダンジョンの各所にある水晶は、攻撃しても壊すことができる。ただしロックできないこともあって、足場の悪いところではやはりタッチで壊した方が無難だ。無理に攻撃を当てようとして階下に落ちてしまっては、元も子も無い。ただ、魔法やナイフ投げなどの飛び道具となれば話は別。遠距離から攻撃できれば動く床を使わなくても壊せるので、活用してみよう。

白黒の仕掛けを理解しよう

天の方舟

SUB MISSION
レベル15以上でクリアしろ

黒騎士との最終決戦場となるこのダンジョンは、白、黒のオーラが攻略のカギを握っている。ダンジョンの各所には「堕ちた英雄」のボス戦で登場する白、黒のスイッチが点在し、これをタッチするとプレイヤーがその色のオーラをまとう仕組みになっている。まとっているオーラの色とダンジョン内の壊れる壁、敵に与えるダメージなどの関係を知ることが必須だ。敵のランクが一気に上がるので、戦闘にも十分注意したい。



野外エリアは、滑る床と氷系の敵が特徴。アイスアーマーを装備したい。

道中のポイント

最重要なのは、まとうオーラとエリアの属性の関係。野外エリアは白、屋内エリアは黒の属性を持っており、エリアと同属性のオーラをまとっていると敵へのダメージが小さく、相反するオーラをまとっていると大きくなる。後者は、自分のHPが徐々に減っていくのがデメリットだ。また、屋内エリアにある白、黒の壁も、逆の色のオーラをまとっていないと壊せないぞ。

基本的には、エリアと相反するオーラをまとって進むのがオススメ。HPは減るが、敵を早く倒せるためリスクが低い。ただし、相反するオーラをまとっていると、一定時間でエリアの属性の色に変わってしまう。ルームガーダー戦などでは、必ずオーラを付け直すように心がけよう。



逆の属性で進むのが基本。減ったHPはアイテムや回復の泉で回復しよう。

この新モンスターには要注意!!

メタルナイト

炎属性の攻撃のみでダウンする特殊な敵。そのほかの攻撃を当てた場合は一瞬動きが止まるだけで、行動を中断することはできない。この敵を相手にするときは、必ず攻撃をかわしてから反撃していくように心がけよう。一度攻撃を当てた後も、次の攻撃が来る前に回避動作を行なうこと。また、攻撃をかわすときは、武器持つ右手と反対側に回避動作を取っていくといい。ただし、近距離では左手の盾によるスタン攻撃を繰り出してくる。この場合は、敵との距離も離すように動くことが必要だ。



武器を持つ手と反対側に回避する。近距離の場合は、敵との距離も離そう。

デヴィアス／ヘビィガード

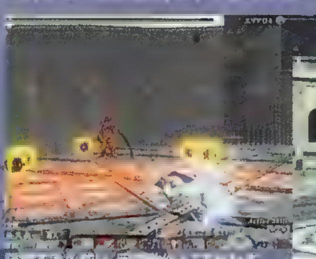
この2種の敵は、攻撃中および一度攻撃を受けた後しばらくの間、ダウンすることの無い"スーパーアーマー状態"(のけぞりも無し)になるのが特徴。この状態は、一度攻撃し終わるまで続くことになる。そこで、出会ったらまず敵の攻撃をかわし、その後ダッシュ攻撃や強攻撃でダウンを奪うようにしよう。そして起き上がるまでにダメージを与え、再び回避していくのが基本の攻略法だ。ルームガーダー戦のようにこちらが先手を取れる状況であれば、最初にある程度のダメージを与えられる。

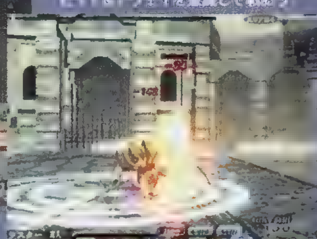


最終ルームガーダー戦には、2種の敵が両方とも登場する。心してかかれ！

BOSS 黄金騎士

第一形態 vs.黄金騎士





第二形態 vs.竜騎士

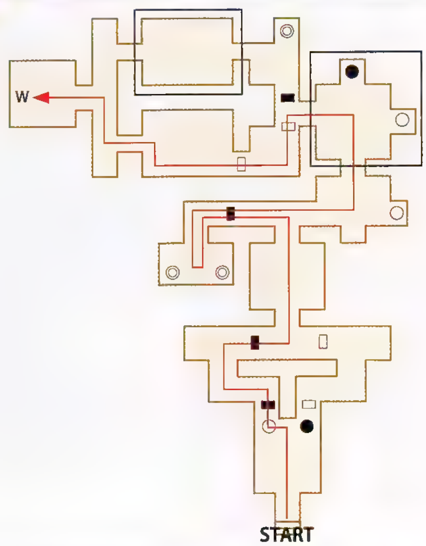




QOD3 耳より情報　飛び立った竜騎士の火球をカラドボルグで跳ね返したときのダメージは、攻撃の種類によって異なる。弱攻撃、および強攻撃の1回転目はダメージが小さく、400台。これに対してダッシュ攻撃や強攻撃の2回転目で跳ね返した場合は、800を超える大ダメージを与えられる。ただ、当然のごとく難度は高いので、余裕があるときに狙ってみる程度にしておこう。

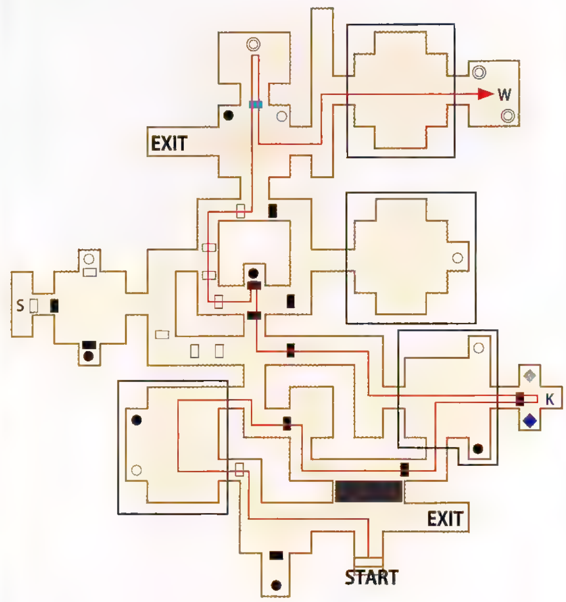
オススメ攻略ルート

FLOOR1



凡例
- ○……白オーラのスイッチ
- ●……黒オーラのスイッチ
- ▯……白属性の壁
- ▮……黒属性の壁
- ◎……回復アイテム
- ◇……HP回復の泉
- ◆……MP回復の泉
- K……青の鍵
- ▮……青の扉
- →……オススメ進行ルート
- □……ルームガーダー戦
- W……ワープ

FLOOR2



フロア1に入ったら、まず白オーラをまとって左ルートへ。オーラが変わらないうちに素早く先に進めば、T字路を左奥に進んだ部屋で回復アイテムを拾えるぞ。マップ右上のルームガーダー戦後は、オーラを黒に変えて進もう。

フロア2は、白オーラでマップ右下のルームガーダー戦へ。これを終わらせた後に再度白のスイッチをタッチしておけば、マップ中央部まで行ける。ここで黒に変え、青の扉の部屋まで進もう。この部屋で白オーラに変えたら、ポイント❷のルームガーダー戦に直行だ。



フロア2への階段手前の岩からは、ハイポーションが手に入る。



強力な敵が出現する部屋。必ず白オーラを付けた状態で突入！

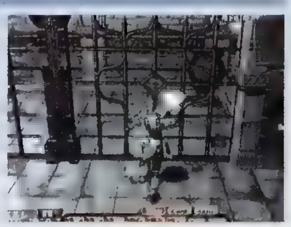
外伝2ダンジョン ワンポイント攻略

レッドドラゴンさえ倒せれば問題無し

宵闇と暁闇

～SUB MISSION～
迷宮内の敵を40匹以上倒せ

道中は迷うところが少なく、道なりに進めばOK。くまなく回ってスイッチを操作すれば、回復の泉にも行ける。最重要なのはレッドドラゴン対策。戦士は、ドラゴンキラーとグランドブレイカーを必ず持ち込みたいところ。魔法使いならサンダーチェインなどの雷誘導魔法で頭を狙うのが有効だ。僧侶は聖魔法のカードを多数積むか、上位職のランクを上げてから挑もう。盗賊は、上位職Rank3のスキル、レクイエムがあった方がいい。



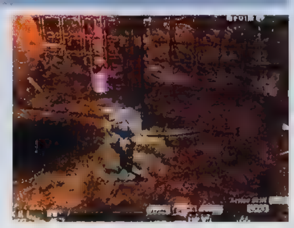
最初の部屋の壷を壊すと、回復アイテムが入手できる。ダンジョンの奥には柵を開けるスイッチがあるが、閉まったままでも取ることはできるぞ。魔法などの飛び道具が無い場合は、柵の奥にある壷に装備欄のeアイテムを投げ付けよう。

道中からボスまで過酷な戦闘が続く

緋色の地下墓地

～SUB MISSION～
召喚モンスターで敵を3匹以上倒せ

前バージョンの最強クラスの敵が続々と登場するダンジョン。ルームガーダー戦ではマジシャンやコカトリスなど、HPが少なく攻撃が厄介な敵を優先的に倒していこう。そして、ラストに待ち構えるボスはドラゴンゾンビ。レッドドラゴンと同様に防御力が高いので、同様の対策を立てて挑みたい。魔法使いなら、炎系の誘導魔法が有効だ。グールを召喚したときは、無理にボスを攻撃するのではなく、優先的に排除していった方がいい。



最初のルームガーダー戦は要注意。柵の向こうにマジシャンが出現するので、飛び道具が無い場合は先にレバーを操作しよう。放置すると、魔法攻撃を避けながらほかのモンスターと戦わなければならなくなる。

QOD3 耳より情報 上で紹介しているルートは、あくまでオススメ。そのときまとっているオーラに従って道なりに進むだけでも、最後までたどり着ける。自分なりのルートを探してみるのもいいだろう。オーラがエリアと合っているとき（与えるダメージが低いとき）は、道中の敵となるべく戦わないこと、ルームガーダー戦は突入直後に逆属性のオーラにすることを強く意識しよう。

一致団結して超難関ダンジョンを制覇せよ

全国協力ダンジョン攻略

新しい最上級クラスのダンジョン二つは、どちらも手強い作りになっている。個人の役割分担や、ある程度のせん滅力が問われるようになっていて、協力が不可欠だ。それぞれのダンジョンの仕組みを理解しながら、回復のある場所などを覚えよう。



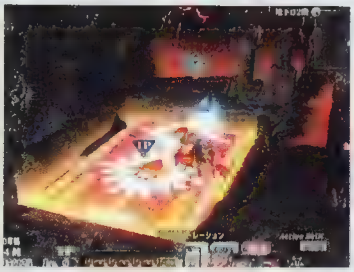
Text：真瑠世

仲間を信じてただ進むのみ！

劫火の魔竜

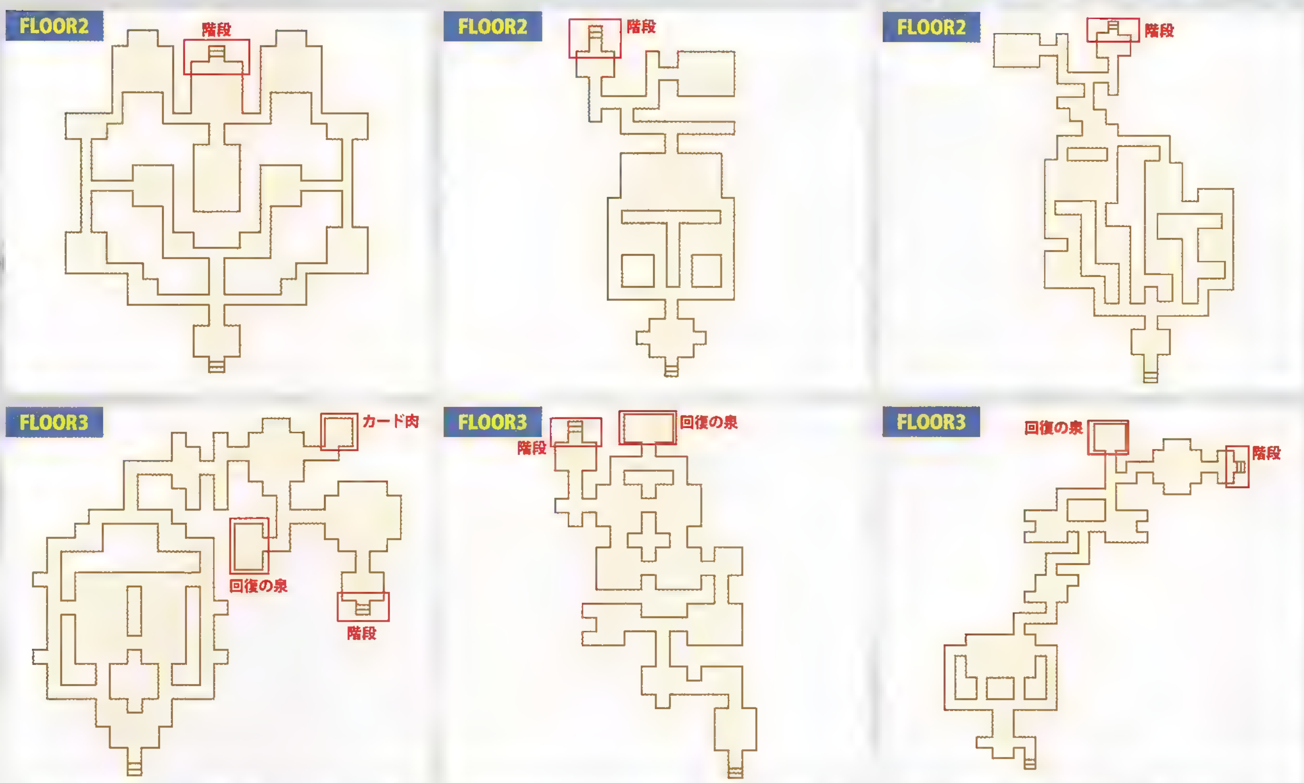
パーティー分断がされる場所があるので、仲間を信じてひたすら先に進むのみ。

このダンジョンはフロア2、フロア3、ルームガーダーを、各プレイヤーがそれぞれ指定された移動床で進むことが多く、各個が戦闘→合流を繰り返していく形になる。特にフロア2の最初は必ず一人で強制戦闘をこなす必要があるので、視点をうまく部屋の中央へ向けるようにして、敵の動きを見るといい。また、フロア2、フロア3ともに回復の泉があることが特徴。寄り道をするかしないかの選択が重要だ。



移動床でパーティーが分断される！すぐに合流できるが、足並が狂う。

FLOOR2～3MAP



装備品　スキルは？

劫火の魔竜はボスがレッドドラゴンで、道中の敵も炎属性の敵が多い。フレイムアーマー、ドラゴンアーマー、ファイアーアミュレット、グレートヘルム、スラッシュブーツなど、防御力が高く炎耐性が上がる装備がオススメだ。僧侶系、魔法使い系の装備は属性耐性は高くなるものの、防御力に不安があるので、タフネスリングで被ダメージを軽減してもいい。また、デッキを圧迫しないようならレジストファイアーが有効になってくることを覚えておこう。

スキルはレッドドラゴン戦を見据えたグランドブレイカー、ロックブレイカー、次点でスレッシャーテイルやワイルドスマッシュなどが有効。僧侶系、盗賊系はハードブレイカー、ヘビースタッブもオススメできるが、レッドドラゴン戦ではダメージを受けやすいので慎重に動こう。

魔法使い系はアイスブリザードが頼れる。ほかはライトニングorサンダーチェイン、サンダーボールなど雷系で組むといいだろう。



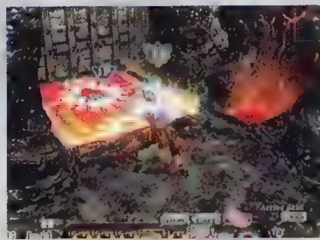
レッドドラゴンにダメージを与えやすいスキルを優先で考えよう。威力が高くても攻撃がつぶされやすいスキルは考えもの。

QOD3 耳より情報　三人プレイ時の3Pのルームガーダー戦は、まずセンチネルをロックして攻撃。敵が動き出すまでに倒せなかったらいったん後ろへさがってサラマンダー、ロイヤルリザードマンをおびき寄せて倒す。センチネルとクランチドラゴンは移動スピードが遅いので分断しやすい。センチネル×2、クランチドラゴンになったら、体力の少ないセンチネルへロック、遠めで光弾を誘ってダッシュ攻撃で。

道中のポイント

フロア1は右上を目指して進もう。強制戦闘の敵はミノタウロスバトラーに気を付ければいいだろう。フロア2はミノタウロスバトラー、フロア3はデーモン、ロイヤルリザードマンなどの強敵が相手になる。部屋内にトラップがある場合が多いので、トラップの無い場所に敵を吹っ飛ばしながら倒すのが重要になってくるぞ。

また、フロア2からは移動床で分断されるので個別に行動するポイントが出てくる。部屋の敵の処理スピードで足並みが大きく狂ってしまうのが問題だ。特にフロア3の最初に分断されるパターンは、四人が同一の強制戦闘をこなす必要があるので、だれかが先に部屋へ入ると敵が出現してしまう。マップを見ながらなるべく四人同時に部屋へ入れば、敵の出現と同時に効率良く倒していけるはずだ。



フロア3に移動床がある場合、強制戦闘に入るタイミングがばらばらになりやすいので注意。

FLOOR2

フロア2は最初に分断されて、その後二人が合流して終了になる。先に部屋の敵を全滅させた場合は相方の部屋へ行けるので、援護に向かうといい。また、どのマップも階段前の壺にカード肉があるので、僧侶系、魔法使い系キャラの人は忘れずに回収しよう。

マップAは、二人合流後の部屋に始めからスパンキーが居るので対処しづらい。さらに床スイッチで分銅トラップが発動するため、なるべく部屋の隅で戦おう。また、階段真下の部屋は回復の泉があるので寄るといい。マップBは最初の部屋にレバースイッチがあって、隣の部屋へ行くことが可能。ただし、レバーを引くと隣の部屋の地雷トラップが作動するので、隣の人が非常に迷惑する。味方が地雷に引っかからない位置に居るなら、レバーを引いて援護に向かおう。

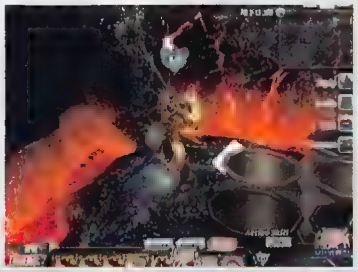


フロア2は、先に最初の強制戦闘を終わらせた側が援護に向かうことが可能。

FLOOR3

フロア3は、強制戦闘のクリア時間が早いと回復の泉の扉が開く仕掛けになっている。足並をそろえて入室し、速攻で敵を倒すのが重要だ。また、どのマップでも戦闘中にトラップが邪魔になることと、ヘルハウンドのブレスが意外と厄介。どちらも軽視しないように。

マップAは、右上の部屋の左上隅にカード肉がある。最後の強制戦闘前には回復の泉へ寄ろう。マップBはエレベーターの分断が無いパターンで、強制戦闘にトップヘヴィコカトリスが出現するのが特徴。最優先で倒さないと、風と石化ブレスで大惨事になりやすい。4部屋の強制戦闘では、右上と左下にトップヘヴィコカトリスが居る。マップCは最初の部屋が柵で仕切られており、ヘルハウンドのブレスとデーモンの魔法が飛び交う。柵に接近しないように戦うといい。



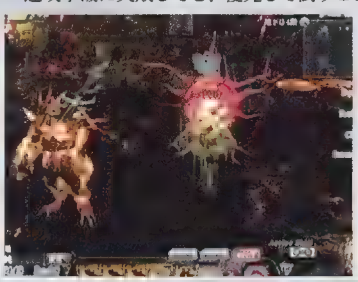
マップAの写真の壺にカード肉がある。回復が少ないダンジョンなので重要だ。

ルームガーダー戦×2

二人一組でルームガーダーへ突入し、ワープ後に四人が合流して同じようなルームガーダーを戦う形。三人プレイだと3Pが一人でルームガーダーをこなさないといけないが、二つ目のルームガーダーを終了させた時点でボス扉の選択が決まるので、3Pの人はゆっくり対処していって構わない。回避重視でいこう。

ルームガーダーはセンチネル×2、クランチドラゴン、サラマンダー×2orロイヤルリザードマンの構成。ポイントは石化範囲魔法を使うセンチネルで、開始と同時に二手に分かれてそれぞれがセンチネルを速攻撃破するのが理想だ。騎士→チャージ、司教→エウレカ＋セレニティ、暗殺者→レクイエム＋ヘビースタッブ、魔法使い系→アイスブリザードがいいだろう。

速攻撃破に失敗しても、優先して倒すこと。



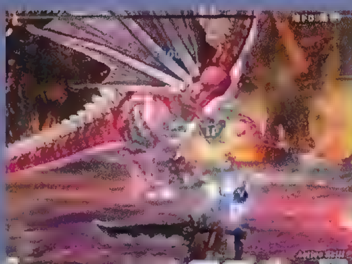
センチネルから速攻で倒す。ロックをしつつ攻撃をしてミスを無くそう。

Boss レッドドラゴン



主な攻撃とモード

[illegible]



[illegible]

安全な対処法

[illegible]



[illegible]

QOD3 耳より情報 **ボス戦補足:**司教なら最初にデスティニーフィールドを唱えれば、体力半分までは一気にケズリやすい。魔法使い系は重力場展開前は魔法を少しだけ使う形にして、重力弾展開後に一気に魔法を連射するスタイルがいい。なお、エナジーが無くなったら他プレイヤーに任せた方がいい。接近しても被ダメージが多くなりやすい上に、戦力として期待しにくいからだ。

協力と火力が重要

時輪の狭間

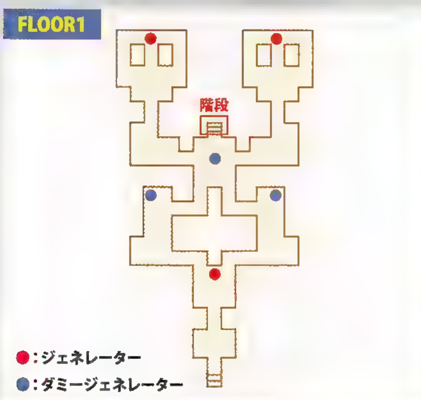
現段階で最難関のダンジョン。仕掛けを覚え、ムダな行動を取らないことがポイント。

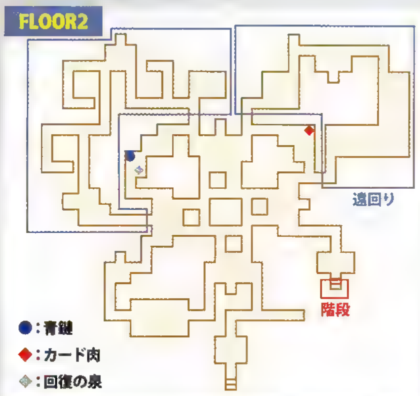
ジェネレーターから敵が大量に出現すると同時に、ジェネレーターの破壊が先へ進むポイントになっている時輪の狭間。各フロアは二つのランダムマップから選択され、フロア3の後にルームガーダー2回→青鍵の回復の泉→ルームガーダー、という構成だ。敵がとにかく強力で、単純に先へ進むだけでもノーダメージが難しいダンジョン。ボス戦は前代未聞の長期戦になるので、回復系カードを多めに持ち込もう。

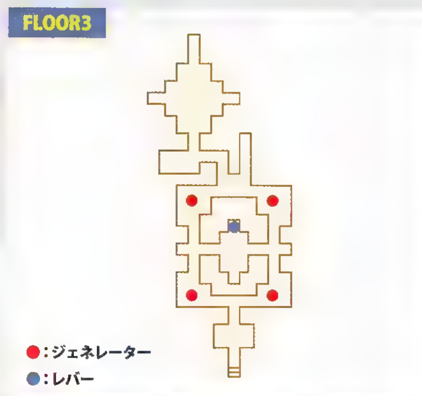


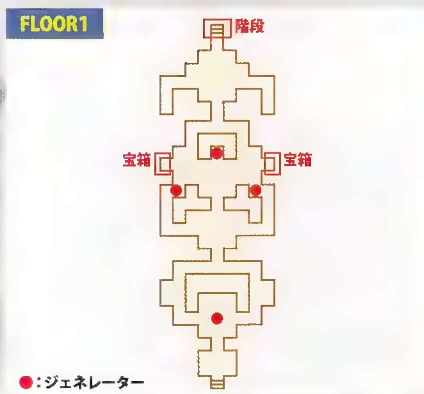
ジェネレーターを破壊して先に進むのが基本的な流れ。見落とさないように。

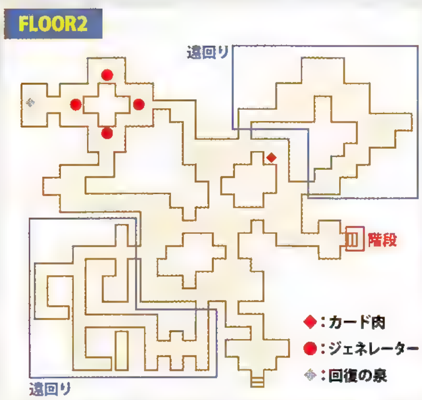
FLOOR1～2～3MAP

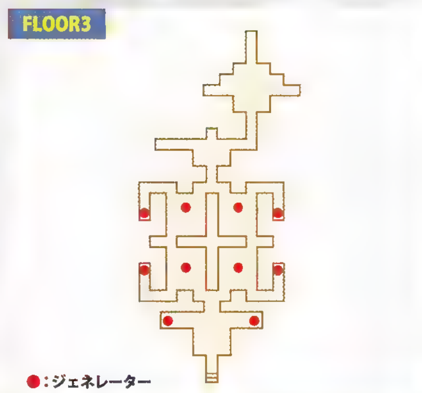












装備品／スキルは？

劫火の魔竜と似て、ポイントとなるのが炎の属性耐性。フレイムアーマー、ドラゴンアーマーなどが重要になる。スーパーアーマー系の敵が多数出現してくるので、防御力も重視していきたい。特にルームガーダー戦は、思わぬ一撃で40ダメージを受けやすいので、防御力を上げよう。

スキルはロックブレイカーが最有力。次点でグランドブレイカー、ワイルドスマッシュ、スレッシャーテイル、ヘビースタップ、ブロードビート、ハードブレイカー、スパイトブレイカーなど。

また、ボス戦まで見据えると武器の劣化が非常に激しいことも特徴。劣化状態だとボスへのダメージが激減するので、予備武器を多めに持ち込もう。補助魔法に頼らずにダメージを与えられるよう、STRを上げることを忘れずに。

例：賢者でのスタイル

●武器

武器で戦っていく場合、ほとんどのスキルがボスにダメージを与えにくいのが難点。槍、棍棒などで挑むよりも、パワースタッフ＋ファントムインパルスで可能な限りSTRを上げる形が有力か。エルフの場合は、ノクターンを使用しないとダメージを与えづらいので注意しよう。

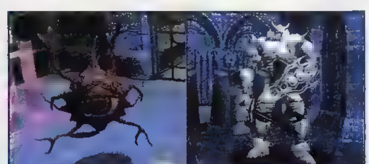
●魔法

魔法主体の場合はソウルリザレクション＋アブソリュートゼロ＋サンダーストームスキル＋コモン魔法最大積み2セット（サンダーボール、ライトニングチェインが有力）がオーソドックス。

ソウルリザレクションはフロアの切り替わりとルームガーダー、ボス戦で使う形。なお、魔法詠唱時間を短縮できるセンスリングは、単品でもいいのでなるべく入手しておこう。

要注意モンスター

時輪の狭間で出てくるモンスターの中でも、下の2体は特に強敵。センティネルは近距離で範囲系の石化魔法、遠距離だと光弾を出す。部屋に出現する場合は二～三人がかりで出現即撃破を目指そう。なお、石化魔法にスキは無く、安全に倒す場合は遠距離の光弾を誘って反撃する形。メタルナイトは常時スーパーアーマーだが、炎系の攻撃でダウンを奪うと楽になる。ガードも有効だ。



センティネル　メタルナイト

QOD3 耳より情報　装備品でオススメなのがソルアミュレット。気絶、石化を防げるので、対センティネル、フォートレス戦でかなり重宝する。最大積みにしないと完全に防げない模様だが、取引所の価格がさほど高くないので、そろえられれば心強い。なお、フロア3のマップBの最後のルームガーダーは入室後に木柵があるが、入室前にトレマーなどで破壊すると楽になる。

道中のポイント

FLOOR1

フロア1はジェネレーターを破壊して先へ進む形。マップAは最初と上部左右の部屋のジェネレーターの三つのみが条件になっている。写真に表記したダミージェネレーターは無視しよう。上部左右の部屋はスチームシューターが戦闘に交じりやすいが、倒す必要は無い。アーマードフロッグを見落としやすいので注意しよう。マップBはすべてのジェネレーターの破壊が必要。また、マップに表記した場所には宝箱があり、回復系アイテムが出やすいのでチェック。両サイドを回収してからでも時間的なロスは少ない。

ダミージェネレーター

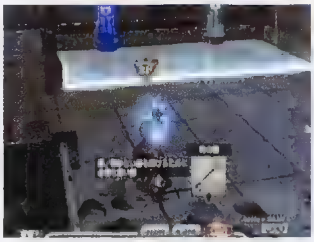


このジェネレーターは破壊する必要が無い。壁レバーを引いて先へ。

FLOOR2

フロア2は四つの強制戦闘を経由して階段へ向かう。終了後に回り道の分岐がある部屋は、その部屋の戦闘にかかった時間が少ない場合は正規ルート、時間がかかると回り道へ行かされる。パーティー全員がそろってから入室しよう。各強制戦闘部屋はトラップなどの種類が違うが、倒すべき敵はセンティネル、スチームバトラー、メタルナイトゴールドの3体のみ。マップ中央からくる敵に惑わされずに、最初に出現した3体を狙おう。マップAは部屋のくぼみにセンチネルが出現するので、二人がかりで対処すること。

青い鍵



マップAにある固い壺には青鍵が必ず入っている。迷わず回収！

FLOOR3

ジェネレーターを破壊して先へ進むフロア3。各マップとも、必要なジェネレーターはマップを参照してほしい。マップAはジェネレーターを破壊すると中央部屋の上にある扉が開き、そこにあるレバーを引くと奥へ進める仕組み。部屋の入り口にだれかが立って扉を開け続ければ、もう一人がレバーを降ろして戻ってこられるので、強制戦闘をする必要が無い。さらに下のカコミあるテクニックを使えば……。マップBは計10個のジェネレーターを破壊する形。マップ左右のジェネレーターを忘れやすいので注意。

ショートカット



マップAの中央部屋にあるレバーは、扉を開けずとも引くことが可能。

3連ルームガーダー

ルームガーダーの一つ目は、メタルナイトゴールド×2、メタルナイトダーク、センティネル、スチームシューターが相手。両サイドにジェネレーターがあるが、これは壊さなくても大丈夫だ。魔法使い系か、司教がエウレカで破壊すると楽。

ルームガーダー二つ目はミノタウロスD、ミノタウロスサージェントDが主な強敵。アーマードフロッグを忘れやすいことと、ミノタウロスサージェントDはガードを駆使して戦うことを忘れずに。この後は、青鍵を持っていれば回復の泉を利用できる。無い場合は慎重にいこう。

三つ目はセンティネル×2、デヴィアス×2、ミノタウロスコマンダーDが相手。修羅場だ。



だれかがミノタウロスコマンダーDを相手にしないと状況が悪くなる。騎士がオトリになって引き付けよう。

BOSS フォートレス



主な攻撃とモード

[illegible]

[illegible]



[illegible]

コアへの攻撃

[illegible]



[illegible]

QOD3 耳より情報 フォートレスは脚部以外のパーツ（噴射口四つ、砲台二つ）を破壊するとコアが出現せずに突進攻撃モードになる（意味は無い）。また、砲台を二つとも破壊すると誘導ミサイル&ザコ噴出が無くなるので、魔法使い系は砲台を破壊するのもいいだろう。ちなみに、1回のコアへの攻撃はどんなに頑張っても耐久力半分までしか減らせない。最短でも2ループかかかるというわけだ。

機動戦士ガンダム0083 カードビルダー™

捲土重来！ 今こそ轡を並べてともに戦おう！

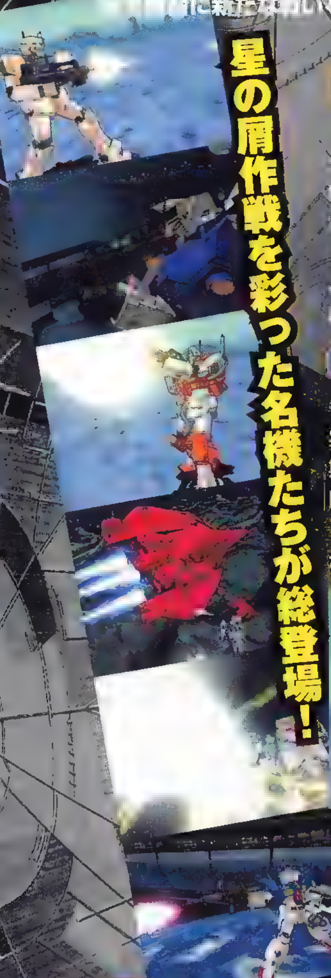


「機動戦士ガンダム0079カードビルダー」、正当後継作発表！

ついに姿を見せた「機動戦士ガンダム0083カードビルダー」の第一報をお届けする。新要素が多数追加された本作が、全[illegible]に新たな戦いを巻き起こす！

■機動戦士ガンダム0083 カードビルダー
■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：[illegible]
■発売日：未定
■使用基板：[illegible]

星の屑作戦を彩った名機たちが総登場！



「デラーズ紛争編」がGCBで登場決定！

作品がリリースされ、10年以上も経過した今でも、洗練されたモビルスーツのデザインと重厚なストーリーで、いまだにファンの間で根強い人気を誇る、「機動戦士ガンダム0083スターダストメモリー」。この作品が、「デラーズ紛争編」として、ついにガンダムカードビルダーで登場する！「コウ・ウラキ」「アナベル・ガトー」などのキャラクター、そして「ガンダム試作1号機」「ガンダム試作2号機」などのメカニックを追加し、新たな戦いを巻き起こす。君は星の屑を阻止、あるいは成就することができるか!? 詳細が分かり次第、紹介していく。待て続報!!



排出カードもデザイン一新！

タイトルの[illegible]カードのデザイン[illegible]たキャラクター[illegible]見て[illegible]いはず。

衝撃！ 全国通信対戦可能！

多くの[illegible]プレイヤーが待ち焦がれた、全国通信対戦が遂に実装される。従来のオンラインカードゲーム同様、快適なプレイが期待でき、対戦相手に困るような事態も少なくなるはず。そして小隊を率いて全国の猛者と対戦できる……と期待に胸はふくらむばかり。より激しい闘いが繰り広げられるのは火を見るより明らか。今から腕を磨き、来るべき日に備えておくのもいいだろう。



現在稼動中の[illegible]0079』は店内対戦のみが[illegible]たが、『GCB0083』から[illegible]猛者を相手をした戦闘が[illegible]。白熱の戦いは全国規模に拡大する！



戦闘システムなども既存の仕様に変更が加わる予定！ より遊びやすく、より奥深く進化する新システムの登場に期待してほしい！

昇官システムなどにも変更アリ！

これまでは、戦闘を積み重ねるだけでも昇格していった[illegible]「機動戦士ガンダム0083 カードビルダー」では、戦闘での[illegible]み重ねていくことで、階級が変化するように。負けが[illegible]もあるようだ。また、対人戦の方がより上がりやすいことは[illegible]に難くないだろう。ガチンコで勝負をして高みを目指すのも[illegible]ば、ロマンを追求して高い階級を目指すのも良いだろう。



プレイヤーは戦功を重ねて[illegible]することにより、高度な部隊編成[illegible]となる。今回も戦いの結果に[illegible]戦功を獲得すること[illegible]

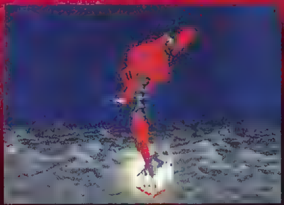


これまでは「ICカード更新時」のみに階級が上昇したが、「GCB0083」からは、戦闘終了時に条件を[illegible]即座に昇進で[illegible]

担当者による「機動戦士ガンダム0083カードビルダーへの期待

ケツバル兄さんはこう感じた！

「もう出たのか！」「はやい！」「0083きた！」「メインソロモンの悪夢きた！」「これで勝つる！」などと歓喜の声も聞こえてきそうですが、やっぱ全国対戦になるのは喜ばしいというか、システムなどがどのように変わっていくのかが、今から楽しみですね。



ageはこう感じた！

ついに0083がカードビルダーに登場！ ということで心躍る今日このごろ。

GPシリーズやバリエーションの増えたジムなど、多くのメカが追加されれば、小隊の編成もより多彩になりそう。そして全国オンライン対戦で、やりたいときに対戦ができるのがいいですね！




enterbrain
WEEKLY ファミ通
12/15号
12月1日発売
特別定価370円[税込]
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス
最高5万円の商品券が当たるプレゼントキャンペーン実施中
総力特集 Wii のすべて教えます
完全保存版 ニンテンドーDS パーフェクトソフトカタログ
© 2006 SUSUMU MATSUSHITA ENTERPRISE
ファミ通PS2 プレイステーション2
12月8日号
好評発売中!
特別定価590円[税込]
ジャンヌ・ダルク
戦国無双2 Empires
リッジレーサー7 ほか
徹底攻略&表紙
テイルズ オブ デスティニー
TALES OF DESTINY
©いのまたむつみ ©1997 2006 NBGI
ファミ通ディーエス+ウィー
DS+Wii
1月号 特別定価620円
絶賛好評発売中!!
お役立ち ポケモン5点セット
1 別冊攻略 最強トレーナー(秘)ファイル
2 わざ&とくせい かんぺきデータ本
3 ポケモンデータ収録 シールノート
4 シールノート対応 ポケモンシール
5 卓上カレンダー
ファミ通Xbox360
発売直前 ブルードラゴン
緊急速報 Halo 3 ほか
5大付録!!
1『ロストオデッセイ』体験版
2『DEAD OR ALIVE Xtreme 2』ガイドブック
3『アイドルマスター』プレミアムポスター
4 小冊子 はじめてのX
5『カルドセプト サーガ』カードリストポスター
©2006 MISTWALKER INC. / ©T.PLANNING INC. All rights reserved.
©2006 Microsoft Corporation. All Rights reserved.
1月号 好評発売中!!
特別価格690円[税込]
DVD2枚組! 超絶ゲーム番組をフルボリュームでお届け!
MONTHLY DVD-Video Magazine
ファミ通Wave DVD 1月号
小島監督緊急出演! 壮大なる物語の謎を語る!!
METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS
期待の大作タイトル映像収録!!
ブルードラゴン アイドルマスター
スーパーロボット大戦OG オリジナルジェネレーションズ
話題のふたりが対談!
レイトン教授と不思議な町
絶賛発売中!
特別価格1100円[税込]
©1987 2006 Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
ファミ通の攻略本!!
●プレイステーション2/Xbox360
ファイナルファンタジーXI
マニアックス
FINAL FANTASY XI MANIAX BOOK OF SYNTHESIS [Ver.20060822]
合成極之書
好評発売中/A5判
定価1575円(本体1500円+税5%)
●ニンテンドーDS
ポケットモンスター ダイヤモンド・パール
公式ワールド大百科
好評発売中/A5判 定価840円(本体800円+税5%)
●ニンテンドーDS
もぎたてチンクルのばら色ルッピーランド
パーフェクトガイド
好評発売中/A5判 定価1470円(本体1400円+税5%)
大丈夫、ファミ通の攻略本だよ。
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/
ファミ通DX デラックス
ゲーム情報を持ち歩こう♪
最新アプリゲーム情報満載
家庭用ゲーム情報も充実!
毎日更新(土日祝日を除く)・月額315円
QRコードでアクセス
iメニュー
メニューリスト
TV/ラジオ/雑誌
雑誌
ファミ通iDX
EZトップメニュー
カテゴリで探す
ゲーム
総合
ファミ通EZDX
Yahoo!ケータイ
メニューリスト
ケータイゲーム
ファミ通S!アプリ
▶▶ http://www.famitsu.net/mobile/dx/access/
enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

ARCADE News Analyse

アーケード・ニュース・アナライズ

家庭用に限らず、携帯ゲームなどでもいろいろと昔のゲームをプレイすることができる機会が増えてきました。視覚的な面から見れば最新ゲームには一歩譲りますが、そのゲームが出た当時のことを想像しつつ楽しんでみてほしいですね。

Release

『タイトーメモリーズ2 上巻』で貴重な小冊子をゲット！

http://www.taito.co.jp/

2007年1月25日に発売予定となっているPS2用ソフト『タイトーメモリーズ2 上巻』。これはタイトーが1979年から1996年までに発売したアーケードゲームの中から、バラエティに富んだ25タイトルが収録されたゲームソフトである。今回、そのソフトの初回特典が公開されたのでお伝えしよう。

気になるその初回特典の名は「タイトーメモリーズブック2上巻」だ。この「タイトーメモリーズブック」は、収録されたゲームの開発当時のエピソードが開発担当者のコメントなどで綴られた資料的価値が高い小冊子である。2005年に発売された『タイトーメモリーズ』の上・下巻それぞれにも初回特典として付属していたので、手にしたことがある人も多いのではないだろうか。3冊目となる今回の小冊子にもさまざまなエピソードが詰まっているので、タイトーゲームファンはぜひゲットしよう！

また、締め切り間近だが、前号（152ページ）でもお伝えしたように、ファミ通、ファミ通PS2、アルカディアの3誌合同でお届けする『タイトー LOVE 作品選手権』も絶賛開催中だ。タイトーのゲームに対する熱い想いやエピソードなどを、文章や絵など、さまざまな形で表現して応募しよう！ インベーダーが刻印されたレアなiPod® nano（8GB）など、豪華なタイトーグッズを手に入れるチャンスだぞ！ ファミ通ドットコム（http://famitsu.com/）でも応募可能なので、詳しくはそちらをチェックしてほしい。





本誌「アーケードゲームライブラリー」で紹介したことがあるレトロゲームから記憶に残る名作まで、時代を象徴するゲームが収録されている。

※初回限定特典の写真はイメージです。実物とは異なる場合がありますので予めご了承下さい。

Resume

『タイトーメモリーズ2 上巻』

- ■**発売日**：2007年1月25日
- ■**対応機種**：PlayStation 2
- ■**価格**：5,040円（税込）
- ■**収録タイトル**：スペースチェイサー、グランドチャンピオン、タイムトンネル、THE運動会、べんべろべえ、リターン オブ ザ インベーダー、黄金の城、キック アンド ラン、スクランブルフォーメーション、イグジーザス、スーパークイックス、レインボーアイランド、オペレーションサンダーボルト、コンチネンタルサーカス、中華大仙、飛鳥＆飛鳥、S.C.I.、ダライアスII、チャンピオンレスラー、ファイティングホーク、スペースガン、ニンジャキッズ、ダイノレックス、レイフォース、バブルメモリーズ

Release

Wi-Fi対応でいつでも気軽に『麻雀格闘倶楽部』の対局が可能に！

http://www.konami.jp/gs/game/mfc/

アーケードで絶賛稼働中の『麻雀格闘倶楽部』がついにニンテンドーDS（以下DS）に登場する。このDS版は、DSといえばもはやおなじみになりつつある「ニンテンドーWi-Fiコネクション」に対応しており、気軽に全国対戦を行なうことが可能となっている。さらにDSのタッチパネルを使うことで、指だけで打つことが可能なので、アーケード版のファンもすんなり楽しむことができるはずだ。また、画面下部に拡大ウィンドウで牌が大きく表示されるという細かい配慮もうれしいところだ。

DS版オリジナルの要素としては、ゲームに登場する四神の問題をクリアしていく「ミッションモード」や、実際に麻雀を打ったときに役立つ「点数集計表」機能などが搭載されている。また「DSダウンロードプレイ」に対応しており、このソフト1本で4人までの対戦が可能なのだ。つまりこのソフトを持ち歩けば、いつでもDSを持っている友達と対戦ができるというわけだ。

対人戦ばかりクローズアップされがちだが、このゲームには総勢48名の日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士がCPUとして登場するので、一人でも熱い戦いを楽しむことができるぞ。



名声轟くプロたちとの対戦で揉まれれば、君の実力もアップすること間違い無し!?

Resume

『麻雀格闘倶楽部 DS Wi-Fi対応』

- ■**発売日**：2006年12月7日予定
- ■**対応機種**：ニンテンドーDS
- ■**価格**：5,229円（税込）
- ■**備考**：ニンテンドーWi-Fiコネクション対応、DSワイヤレスプレイ対応、ダウンロードプレイ対応

PRESENT!

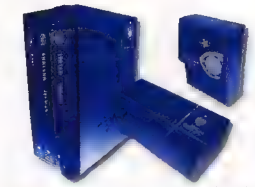
KONAMI様よりニンテンドーDS用ソフト『麻雀格闘倶楽部DS Wi-Fi対応』を5名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は72ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

『WCCF EC 2005-2006』グッズ好評発売中！

http://segadirect.jp/

トレーディングカードを使って遊ぶサッカーゲーム『WCCF EC 2005-2006』のオフィシャルグッズが大好評発売中！　カードの保存に役立つ豪華なバインダー（カードリスト、デッキケース、ストレージBOX付き！）や、プレイ時にカードを傷などから守ってくれるトップローダー（5枚or11セット）などプレイヤーにとっては必須のアイテムばかりなので、ぜひ手に入れよう。購入はセガダイレクト（上記URL）か、セガ店舗（一部を除く）で！



※写真はバインダーのセット内容の一部です。

PRESENT!

セガ様より『WCCF EC 2005-2006』バインダー、トップローダー（5枚セット&11枚セット）を読者プレゼントとして各3名様分いただきました！　詳しい応募方法は72ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『WCCF EC 2005-2006』全国大会予選開催！

http://www.wccf.jp/

『WCCF EC 2005-2006』全国大会予選が、いよいよ12月16日から開催される予定だ。今回もこれまで同様、店舗予選→エリア大会→決勝大会という流れ。レギュレーションはU-5で行なわれる。自分のチームにできるだけ磨きをかけて、大会に臨もう。店舗予選では参加すれば記念品がもらえるので、尻込みせず楽しむつもりで参加しよう！

WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006全国大会
WCCF CUP WINNER'S CUP The 6th

■店舗予選大会
2006年12月16日（土）～2007年1月28日（日）
※店舗予選大会で上位入賞者（各店舗1名～2名）は、エリア決勝大会に出場できます。
■店舗予選以降の予定
エリア大会：2007年2月3日（土）～2007年2月18日（日）予定／全国決勝大会：2007年3月上旬予定
■レギュレーション
U-5（アンダーファイブ）
※レア＆スペシャルカードは合わせて5枚以内　※大会には、「WCCF 2005-2006」までの全カード（SERIE A、各Ver.、雑誌等の付録カード、海外版カード含む）を使用することができます。ただし、ロケテスト時の選手カードは使用できません。
※そのほか詳しい情報はWCCF公式サイトご覧ください。

Event

サプライズイベントにドキドキ!?　ゆうこりんによるパーティーが開催！

http://am-event.sega.jp/cgf/

去る10月29日、セガ本社にて同社のイメージキャラクター小倉優子さん（以下ゆうこりん）によるイベントが開催された。

『ゆうこの♡わくわくパーティー♪』は、ゆうこりんがパーソナリティを務めるTV番組「優遊星のゆうこりん」の公開録画イベント。200組400名の親子が招待され、お悩み相談コーナーや歌やゲーム大会など、番組同様の盛り上がりを見せた。

また、このわくわくパーティーの終わり際には、参加者によるサプライズもあった。イベント日の3日後となる11月1日が誕生日であるゆうこりんに、参加者全員が「Happy Birthday」を合唱し、ケーキをプレゼントするというもの。これにはゆうこりんもびっくり。一度は控え室に戻ったゆうこりんも、ステージに呼び戻され、参加者によるサプライズに迎えられた。

第2部となる『ゆうこといっしょ♡秘密のハロウィンパーティー』では、一般応募者約100名を招待したイベントが行なわれた。ハロウィンということもあり、黒いマントに身を包んだゆうこりんが登場し、多くの参加者がゲーム大会やライブを楽しんだ。

なお、セガでは11月中旬より「冬セガ♡みんなのカードゲームフェスタ！」を開催している。ゆうこりんとのP.I.C. グアムツアーやムシキング自転車などの豪華プレゼントが抽選で当たるのだ。詳しくはキャンペーンサイトにアクセス！



歌のコーナーでは、ゆうこりんによる初の弾き語りが披露されたぞ。ちょっと失敗する場面もあったけど、最後は無事に完奏！



サプライズによるケーキを前に、優遊キッズと一緒に記念撮影。後ろには招待された親子400名が、一緒にパチリ！

News

人気格闘ゲームのコラボレーションが実現!!

http://game.snkplaymore.co.jp/

去る11月1日、株式会社SNKプレイモアは『餓狼伝説』シリーズ生誕15周年を記念して、『餓狼伝説』と株式会社ジー・モードの『ファイターズヒストリーダイナマイト』とのキャラクター相互利用契約を発表した。

『餓狼伝説』は1991年にSNKが発売した2D対戦格闘ゲームである。アーケードで登場して以来さまざまなゲーム機に移植、アニメ化などのメディア展開が行なわれ、この12月にはパチスロ機も登場するなど、今なお高い人気を誇るシリーズなのは言うまでもない。

対して『ファイターズヒストリーダイナマイト』は2004年にジー・モードがライセンスを取得したゲームだ。現在でも熱いファンに支えられて全国大会が開催されることもある人気ゲームだ。

SNKプレイモアでは今後登場するアーケードおよび家庭用ゲームで、『ファイターズヒストリーダイナマイト』のキャラクターを使用したタイトルの開発を進めていくとのこと。また、ジー・モードでは、両タイトルの人気キャラクターが登場する『餓狼伝説VS.ファイターズヒストリーダイナマイト』を来春携帯アプリで展開する予定だ。

テリーVS.溝口といった熱いバトルが楽しめる日も近い!?

Release

あの『フェリオス』を携帯で！

http://www.bandainamcogames.co.jp/mobile/

バンダイナムコゲームスのｉモード対応携帯電話コンテンツ「ナムコ・ゲームス」で、あの『フェリオス』の配信がスタートした。

『フェリオス』は1988年にゲームセンターに登場したギリシャ神話をモチーフにした作品で、アポロンを操作し、怪物デュポンにさらわれたアルテミスを救出するのが目的だ。美麗なステージ間デモにより、シューティングながら非常にストーリー性が高く当時話題を呼んだ作品である。

携帯への初移植となる本作だが、2段階のオート連射機能が搭載されているので携帯電話でもストレス無くプレイできるぞ。



拡縮・回転を駆使したステージ展開がアポロンを待ち受ける。



Resume

『フェリオス』

■**アクセス方法**
ｉメニュー→メニュー／検索→ゲーム→ゲームパック→ナムコ・ゲームス
■**課金**：315円（月額／税込）
■**対応機種**：700i、900iシリーズ以降

Event 名作&迷作(?)がオレたちゲーセン族で登場

http://www.hamster.co.jp/orga/

人気のアーケードゲームをPS2で楽しむことができる「オレたちゲーセン族」に新たなタイトルが加わることとなったぞ。今回そのラインナップに加わるのは、『サンダークロス』と『トリオ・ザ・パンチ』の2タイトル。

『サンダークロス』は1988年にKONAMIから登場したシューティングゲームで、今回家庭用への初移植となる。配置間隔を変えられるオプションや、地形で反射するブーメランショットなど多彩な武器が用意され、攻略要素の高い作品だ。

『トリオ・ザ・パンチ』は1990年にデータイーストから発売されたアクションゲーム。攻撃・ジャンプ・特殊攻撃といった操作自体はオーソドックスなものだが、全編に漂う不条理な演出やその尖り切ったセンスは、アクションゲームというよりはデコ（データイーストの愛称）ゲーと呼ぶしか無い作品である。

当時を代表する2作品ともいえるので、まだ未プレイの人が居たらぜひプレイしてみてほしい。


武器選択で難度がガラリと変わる。通常武器のほか、高威力で弾数制限がある武器もあるのだ。


シュールという言葉では言い表せない演出に溢れている。もう「考えるな、感じろ」としか……。

Resume
『オレたちゲーセン族 サンダークロス』
■発売日：今冬発売予定
■対応機種：PlayStation 2
■価格：2,000円（税込）

Resume
『オレたちゲーセン族 トリオ・ザ・パンチ』
■発売日：今冬発売予定
■対応機種：PlayStation 2
■価格：2,000円（税込）

Event 最新アトラクション3機種が同時オープン！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

2006年12月15日（金）、「東京ジョイポリス」で、最新アトラクションが3機種同時にオープンするぞ！

一つ目は、占いアトラクション『Fortune Forest（フォーチュンフォレスト）』。"森"をイメージした幻想的な空間の中で、運命が占えちゃうのだ。ハードなアトラクションの後に一息つくにはピッタリだ！（■料金：600円）

二つ目は、『ワイルドジャングル・ブラザーズ』。これは冒険ツアーアトラクションとして人気の「激走～ワイルドジャングル～」がバージョンアップしたものである。ツアーガイド"ジャック"とオフロードカー"ジョージ"のベストコンビが織り成す抱腹絶倒の新ストーリーをたっぷりと楽しもう！ "ジョージ"の感情を表現する"スモーク"の演出も見どころだ。スリル満点の"ワイルドジャングル"、これは絶対体験しなきゃ！（■料金：500円）

最後は、体感アドベンチャーアトラクション『エラゴン』。映画『エラゴン　遺志を継ぐ者』（12月16日（土）日劇1ほか全国ロードショー）をモチーフに、映画の世界感をばっちり再現。登場人物になりきって臨場感たっぷりの冒険を楽しもう。このアトラクションで展開するストーリーは「東京ジョイポリス」オリジナルだから、映画を見てなくても十分楽しめるぞ！（■料金：600円）

これはもう新アトラクションを遊び尽くさなきゃ、損！ 今年の冬も「東京ジョイポリス」で決まりだ！

※3機種ともパスポート利用可



PRESENT!
セガ様より東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は72ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event ナンジャタウンが冬一色！　おでん&クリスマスファンタジー♪

http://www.teamnamja.com/

今年も残すところあと1カ月。冬本番を迎えたこの時期、コタツにこもって震えている人も多いんじゃないだろうか。そんな人はちょっとだけ頑張って池袋のナンジャタウンに足を運んでみよう。この冬を乗り切れそうな素敵イベントが待っているぞ。

そのイベントとは、2007年1月21日までの期間限定で開催されている『おでん博覧会』だ。このイベントでは、『ご当地おでん屋台』として特色ある全国7地域のおでんが用意されているぞ。北は北海道の「室蘭おでん」から、南は沖縄の「沖縄おでん」、そしてテレビでも特集されることがある「静岡おでん」など、好きな地域のおでんを食べ比べることができるぞ。私事ながら、静岡生まれの関係で駄菓子屋に置いてあるおでんで育ったようなものなのだが、正直この「静岡おでん」はカンペキだ。東京ではなじみの薄い「黒はんぺん」が入っていたり、「だし粉」をかけて食べる辺り、かなりのこだわりを感じることができる。つまり、ほか地域のご当地おでんもカンペキということなので、故郷のおでんがあるのならばぜひ足を運んでみよう！

また、『名店おでん屋台リレー』として一定期間ごとに全国の人気おでん店が入れ替わりで出店されるので、こまめに通って全店制覇するのもアリ！ さらにお持ち帰り専用商品を集めた『おでんマーケット』も用意されているので、おでんを味わい尽くして体の芯から温まろう！

そしてこちらは12月25日までの限定だが、『ナジャヴのクリスマスファンタジー』という、光と音で彩る幻想的なステージイベントも開催中だ。1日2回、14時と18時に開催されているぞ。



屋台が並んでいるので、各地域のおでんの具や特色が目で見比べられるのも楽しい。本当に地域色の強い料理なのだ。


ステージイベントは、ナンジャタウンの中央に位置するイベントスペース「ナンジャコア」で行なわれるぞ。

NAMJATOWN

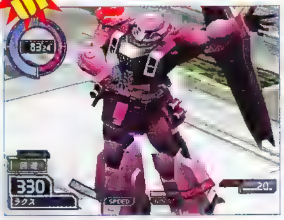
PRESENT!
ナムコ様よりナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は72ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

ARCADIA DATA BASE アルカディア・データベース

2006年10月1日〜10月31日集計分

ビデオゲームランキング

PICK UP 1位 機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ



新機体や新コースが続々と追加され、これまで順調に1位をキープしている『機動戦士ガンダム SEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. Ⅱ』。11月からは全国大会の予選も始まったので、より盛り上がることは間違い無い。

メーカー　バンプレスト
ポイント　203.2

順位	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.Ⅱ〈バンプレスト〉	203.2
2	鉄拳5 DARK RESURRECTION〈バンダイナムコゲームス〉	196.5
3	GUILTY GEAR XX SLASH〈アークシステムワークス／セガ〉	191.5
4	Virtua Fighter5 REVISION1〈セガ〉	188.1
5	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	186.5
6	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE〈カプコン〉	78.9
7	北斗の拳〈セガ〉	50.4
8	STREET FIGHTER ZERO3〈カプコン〉	47.0
9	機動戦士ガンダムSEED 連合 vs. Z.A.F.T.〈バンプレスト〉	45.4
10	Virtua Striker 4 Ver.2006〈セガ〉	43.7
11	THE KING OF FIGHTERS 2002〈SNKプレイモア〉	40.3
12	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ彩京〉	37.0
13	旋光の輪舞SP〈グレフ／セガ〉	35.3
14	TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT〈アリカ／タイトー〉	30.2
15	THE KING OF FIGHTERS XI〈SNKプレイモア／セガ〉	25.2
16	式神の城Ⅲ〈アルファ・システム／タイトー〉	23.5
17	VAMPIRE SAVIOR〈カプコン〉	21.8
18	THE BATTLE OF 幽★遊★白書 〜死闘!暗黒武術会〜〈バンプレスト〉	20.2
19	SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X〈カプコン〉	18.5
20	Power Smash 3〈セガ〉	16.8

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

PICK UP 6位 Quest of D Ver.3.0 王国の守護者



新モード、新アイテム、新カードといった追加要素はもちろん、上位職業への転職もできるようになった。遊びの幅が広がったのはプレイヤーにとってはうれしいかぎりだろう。ロングランが十分期待できる作品だ。

メーカー　セガ
ポイント　142.9

順位	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	DrumManiaV3〈KONAMI〉	181.0
2	麻雀格闘倶楽部5〈KONAMI〉	167.6
3	pop'n music14 FEVER!〈KONAMI〉	156.2
4	WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006〈セガ〉	148.6
5	三国志大戦2〈セガ〉	144.8
6	Quest of D Ver.3.0 王国の守護者〈セガ〉	142.9
7	GuitarFreaksV3〈KONAMI〉	135.2
8	beatmaniaⅡDX13 DistorteD〈KONAMI〉	125.7
9	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー〈バンプレスト〉	121.9
10	湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 2〈バンダイナムコゲームス〉	114.3
11	QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅲ〈KONAMI〉	110.5
12	TIME CRISIS 4〈バンダイナムコゲームス〉	108.6
13	太鼓の達人8〈バンダイナムコゲームス〉	102.9
14	THE IDOLM@STER〈バンダイナムコゲームス〉	36.2
15	pop'n music13 カーニバル〈KONAMI〉	32.4
16	BASEBALL HEROES〈KONAMI〉	28.6
17	BATTLE GEAR 4〈タイトー〉	26.7
18	DanceDanceRevolution SuperNOVA〈KONAMI〉	24.8
19	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	22.9
20	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	19.0

協力店舗

アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1〜3F	☎ 03-3971-9601
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1〜3F	☎ 03-3200-0884
アドアーズ渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1〜4F	☎ 03-3496-5856
アドアーズ町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1〜4F	☎ 042-724-1477
アドアーズ八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1〜4F	☎ 0426-48-1288
アミューズメントスタジアム豊中	大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中205号	☎ 06-6857-5700
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町1-18-11	☎ 03-5330-6226
イミグランデ 相模原店	神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1	☎ 042-753-8881
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎ 03-5330-8595
グッデイ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎ 03-5690-0821
GAME-COLLEGE	愛知県愛知郡長久手町山越110	☎ 0561-61-1439
ゲームスポットハロウィン	島根県出雲市渡橋町985-3	☎ 0853-23-0731
ゲームファクトリーマグマ 川越店	埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	☎ 049-222-8839
ゲームブルース	岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル1F	☎ 0584-82-6196
ゲームBOX.Q2	愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	☎ 052-452-0920
ゲームラボアップル	神奈川県大和市大和南2-2-3	☎ 046-261-7342
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎ 06-6357-6677
電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県 鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎ 0994-41-4188
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎ 073-472-3566
プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1〜2F	☎ 03-3943-6735
モンキーハウス本館	福岡県福岡市早良区曙2-9-9	☎ 092-843-5671
ロングラン万代	新潟県新潟市万代1-1-26	☎ 025-245-0202

※お詫びと訂正:アルカディア12月号(No.79)のアルカディアデータベースにおいて、ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)でピックアップした「DrumManiaV3」ですが、5位とありますが正しくは7位でした。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

てあたりしだい ゲームリスト

2006年11月17日時点

●11月に稼働したタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
BATTLE GEAR 4 Tuned	タイトー	レース	11月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
●2006年稼働予定のタイトル			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 〜[illegible]〜	バンプレスト	ガンシューティング	12月下旬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
GUILTY GEAR XX ΛCORE	アークシステムワークス／セガ	2D対戦格闘	12月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
LET'S GO JUNGLE! LOST ON THE ISLAND OF SPICE	セガ	ガンシューティング	2006年予定
●稼働時期未定のタイトル			
のーみそコネコネパズル たこさん	[illegible]	パズル	2007年1月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2SPICY(TOO SPICY)	セガ	対戦型ガンシューティング	2007年
●稼働時期未定のタイトル(続き)			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
頭文字D ARCADE STAGE 4	セガ	レース	今冬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
太鼓の達人9	バンダイナムコゲームス	お祭りバラエティ	今冬
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
アクエリアンエイジ オルタナティブ	タイトー	オンライン対戦型カードゲーム	来春
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
WAR of the GRAIL	カプコン／タイトー	対戦アクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
CHASE H.Q ナンシーより緊急連絡	タイトー	カーアクション	未定
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
雷電IV	モス	縦スクロールシューティング	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ 三重県編

今月のレンジャー



柵太郎隊長

今回は三重県のゲームセンターに参上！　三重といえば松阪牛ですが、お値段が……。アルカディアクーポンでお支払いできますか？



及川隊員

今回は店内に釣り堀があったり、スロットカーのコースがあったりと、奇抜なお店が印象的でした。料金後払いのATOシステムは便利ですね。

鈴鹿発F1でゲーセン巡り?



イラスト：斉藤コーキ



釣り堀で鯉ゲッチュ

LOOP 四日市店



住 三重県四日市市日永4-2-1
☎ 059-349-5285
営 1F 10:00～26:00　2F 10:00～24:00
HP http://dreaminfinity.jp/loop/



1Fは大型筐体・ダーツ・釣り堀、2Fはビデオ・メダル・プライズという店内

柵「筐体のカードリーダーでICカードを使ってクレジットを入れ、退店のときに料金を後払いするシステム。年齢ごとに上限金額が設定されているので、無駄遣いできないね」
及川「メダルコーナーやダーツバーはアダルト層を意識したオシャレな内装で雰囲気がいいです！　ビデオゲームが60円という安さなのもありがたやー」



市内では珍しい『ベースボールヒーローズ2』。これも後払い

ゲーセン内に釣り堀！



ダーツバー、釣り堀があるのが特徴。滝のある釣り堀はマイナスイオンで癒される！



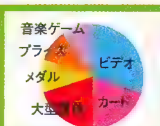
ボール投げゲームの『ガシャーン』はファミリーに大人気！

スタッフより

料金後払いシステムATOにより快適に遊んでいただけます。県内最大級のスペースを持つメダルコーナーや独特の空間が演出されたカードゲームコーナー、ボリューム感あふれるプライズゲーム、釣り堀などさまざまなジャンルを取りそろえています。

料金後払い制でお値段お安く

GAME OFF 四日市店



住 三重県四日市市日永1丁目2-9
☎ 0593-49-1041
営 10:00～24:00
HP http://www.ton2.net/

柵「料金後払いシステムATO採用店舗はお値段がお得。一部のカードゲームなどを除き、大型筐体100円、ビデオゲームは60円というリーズナブルさだ！」
及川「ターゲットはマニア層ということで、『鉄拳DR』や『連ザⅡ』の対戦が好評です。麻雀系ゲームが88円になる昼オフ、ビデオが52円になる夜オフなどサービス満点ですね」



1フロアたが筐体数は多くジャンルに穴が無い

スタッフより

世界最大級メダルゲーム『グランドクロス』を新入荷！　人気の『スターホース2』、『GI-ホースパーク EX』など大型メダルゲームも充実しています。ビデオゲームも納得の品ぞろえ！　好評稼働中『ハーフライフ2』！　『戦場の絆』も入荷予定です！



『旋光の輪舞SP』を対戦台として設置。対戦全般が盛り上がる21時ごろに来てみよう



音楽ゲームはもちろん最新バージョン。音量も大きいので、曲が聞き取りやすいぞ



FPSの『ハーフライフ2』が大人気。筐体周辺は写真のようにギャラリーでいっぱいだ

新作だけでなくレトロゲームも強い

セガ ワールド 生桑



住 三重県四日市市生桑町字川原崎299-1
☎ 0593-32-9988
営 9:30～24:00
HP http://location.sega.jp/loc_web/sw_ikuwa.html



壁に描かれたソニックが出迎えてくれるセガ ワールド 生桑。

柵「むう、『いっき』、『スーパーマリオブラザーズ』か……。リクエストもできるレトロゲームコーナーが熱いな。アルカディアクーポンで遊ぶと、新しい発見があるかもしれん！」
及川「レトロゲームに注力しているのは確かですが、店内は初心者が入りやすい内装やレイアウトですよね。一番人気は『クエD』で1時間交代というシステムです。申し込めば順番通りにプレイできるのがありがたい！」



コアユーザーが集まる対戦スペース。



リクエストされたレトロゲームがズラリ！



週末は『バーチャロン オラトリオタングラム』の対戦が盛り上がる。他県からも人が集まるぞ！

スタッフより

人気の景品満載！　最新メダル機導入！　キッズカードも充実！　自慢のビデオコーナーは最新ゲームからレトロまで勢ぞろい！　『VF5』、『鉄拳5DR』など対戦が白熱中！　11月より『VF5』公式大会がスタートしています！　ぜひご来店ください!!

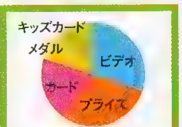


おにごっこ店長さんの口調は、トーカ堂テレビショッピングの北社長似（申し訳なさそうな辺り）。そんなおにごっこですが、お客さんがとてもリラックスして遊んでいました。お客さんが店長にあいさつをして退店する光景など、まさに地域密着型の鑑といえるお店でしょう。店長さんの存在でお客さんも温まるというか、店員さんの人柄って大事ですよねー。



闘劇第一回大会から参加！

セガ ワールド 松阪



三重県松阪市船江町780
☎ 0598-53-0611
営 9:30～24:00
HP http://location.sega.jp/loc/web/sw/matsuzaka.html

栅「ここは第一回の闘劇から参加・協力してくれているお店です。スタッフが大会慣れしているので、闘劇予選はもちろん毎週開催されるゲーム大会の運営は非常にスムーズ。三重県屈指の対戦場として知られています」
栅「大会成績優秀者を写真入りで称える店内新聞のマツセガ通信など、参加者がうれしいツボを心得ているよね。セガモバポイントのゲームサービス、カウンターでのムック本も貸し出しサービスも地味にうれしい」



今年はソニック15周年。外壁の仲間もうれしそう



闘劇予選店舗だけあり、格闘ゲーは多数！



ライトユーザー向けにキャッチャーの景品が充実している。



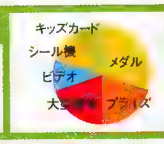
バージョンアップ直後でにぎわいを見せる『クエD』。

スタッフより

「セガ ワールド 松阪」通称「松セガ」では、ゲームをプレイしやすい環境を目指し接客・メンテナンスに気を配っています。ゲーム大会やゲーム基盤はリクエストできますので、お気軽にスタッフまで!

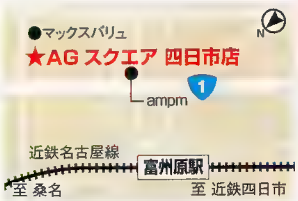
ファミリー客安心の地域密着型ゲーセン

AGスクエア四日市店



三重県三重郡川越町大字高松字天神37
☎ 059-361-7735
営 10:00～24:00
HP http://www.tms-e.co.jp/amuse/yokkaichi.html

及川「メダルゲームとプライズのスペースが広く、特に大型のマスメダルゲームはご近所のお年寄りまで遊びに来るそうです」
栅「ビデオゲームは少ないものの、『MJ3』や『セガゴルフクラブ』といった継続性のあるゲームが強いようだね」







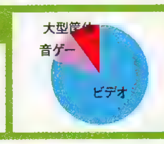
親子で『ラブandベリー』を遊ぶ光景がほほ笑ましく、居心地の良さは優秀ゲーセンデビューに向いているかも。

スタッフより

当店のプライズコーナーは、ご家族連れのお客様に楽しんでいただけるよう幅広く景品をそろえています。『ムシキング』の大会などのイベントも行なっておりますので、ご家族そろってご来店ください。

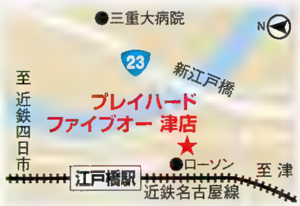
『GGXX SLASH』のランバト開催中

プレイハード ファイブオー津店



三重県津市上浜町3-15-2
☎ 059-222-0176
営 10:00～24:00
HP http://that-is-50-quality.hp.infoseek.co.jp/

栅「ビデオゲームが強い店といえばファイブオー系列。この店も筐体の8割がビデオとなっている」
及川「最新シューティングに加え昔の東亜プラン物が多く、シューター垂涎のラインナップも見逃せません」







『GGXX SLASH』の対戦台には学生を中心に新鋭のプレーヤーが集まる20円ゲームコーナーは名作そろい！

スタッフより

週末には2D格闘の対戦が盛り上がっています。月に2回『GGXX SLASH』の大会を行ない、動画をHPに上げています。基板の持ち込みも許可しているので、入れたいゲームがありましたら店員までお願いします。

ア 音楽ゲームとスロットカーが名物

ゲームランドおにごっこ



三重県松阪市平生町20
☎ 0598-26-7055
営 13:00～23:00
HP http://2style.in/ELEANOR/

栅「コナミのBEMANIシリーズは最新機種が全部そろっていて、ハイスコアをたたき出すプレーヤーも多い。特に『ギタドラ』のセッションプレーは見ているだけで参考になる」
及川「それだけではありません。1960年台にはやったスロットカーのコースが店内にあるのです！　スロットカーおにごっこコースハイスコア全一はここでしか出せません（笑）」



外観は普通のゲームセンター。だが、店舗の中には秘密が!





おにごっこは学生を中心にビデオ・音楽ゲームのファンが集結。写真からもグルーヴ感が伝わってくる。

おにごっこが誇るスロットカーとは？

スロットカーとは、1/24または1/32スケールの車をコースのスロット（溝）に置き、コントローラーのワンボタンで加速・減速を調整して競争するレーシングゲーム。おにごっこでは、ゲームセンター内に1/32スケール用のコースを設置。『バトルギア4』を並べて置いているレイアウトが面白い。



木製のコースは臨場感抜群！　8分200円で、無料でレンタカーも貸し出してくれる。



店内ではスロットカー本体や部品の輸入・販売も行っている。



スロットカーやゲームのことは親切MAXな店長に聞いてくれ！

スタッフより

小さなゲーセンですが、皆さまのおかげで頑張っています。店長のイチオシは三重県唯一の1/32スロットカーレーシングです。若い方は知らない人が多いと思いますが、車好きならハマること間違いなし！　初心者用にレンタカーもあります。一度見に来てください。

カードゲーム　大型筐体　ネタ　シール機　プライズ　ビデオゲーム　レトロゲーム　メダル　音楽ゲーム　キッズカード　その他

ア このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP200へ

当コーナーでは、皆さまのゲームセンター情報を切実にお待ちしております！　特に「山形」、「福井」、「島根」、四国の「徳島」、「香川」、九州の「宮崎」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！　あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係。メールは、location@aracadiamagazine.com

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2007年
1月4日(木)
当日消印有効

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

KONAMI様ご提供



1
1名様



2
2名様



3
PS2用ソフト
beatmania IIDX 12 HAPPY SKY
3名様



4
2名様



5
5名様

タイプ様ご提供



6
10名様

様ご提供

7
各勢力5名、計15名様
※番号のほかに、希望する勢力(蜀、魏、呉いずれか)の名前を書いてください。
※チャージされていません。



タイトー様ご提供



8 キャッチ・ザ・ドッツ デビルワールド
1名様

セガ様ご提供



11
5組10名様



12
10名様



13
5名様



14
2名様



15
3名様



16
3名様



17
3名様

ナムコ様ご提供

9
5組10名様



バンダイナムコゲームス様ご提供

10
3名様



バンプレスト様ご提供

18
2名様





19
5名様

エンターブレイン&編集部提供



20
5名様

21
10名様

22
1名様

23
プレイステーション・ポータブル
4名様 ※色は選べません

“ネットワーク&カードゲームの聖地”渋谷と蘇我に誕生!!

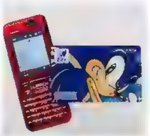
G-link
カードゲーム・コミュニティ
◆ジーリンク◆





セガモバに登録して遊ぶと、5%ポイント還元でお得!

❶ セガEdyカードかおサイフケータイを用意



❷ セガEdyカードを店に設置された情報端末でセガモバに登録



OR

❷' または、おサイフケータイでセガモバに登録後、セガモバアプリをダウンロード



❸ 登録したEdyで遊ぶと、遊んだ分の**5%**がセガモバにポイント蓄積される!

❹ 貯まったポイントをセガEdyカードまたはおサイフケータイにダウンロードすれば、また遊べる!
これはお得だね!!

セガモバ登録方法
ここ(http://sega.jp/segamoba/)で詳細を確認するか、携帯サイト(http://segamoba.jp/)にアクセスしてみよう!
※よく分からなかったら、スタッフに聞くと丁寧に教えてくれるぞ。

ネットワーク&カードゲームに特化した専門店「G-link」とは?





セガの新店舗オープン! 最大の特徴は、ネットワーク&カードゲームに特化した専門店で、全台をEdyのみでプレイできるということ。Edyを使用することで、遊ぶたびに5%のポイントが加算されていくのだ。カードゲームを遊ぶなら、ここで遊ぶしかない!

ほかにも、カードディスプレイや専用トレーディングテーブル、トレーディングボード、物販コーナーなども用意され、至れり尽くせりな環境が用意されている。そうそう、環境といえばフロアは分煙となっているので、スリーブも汚れにくいかもね?

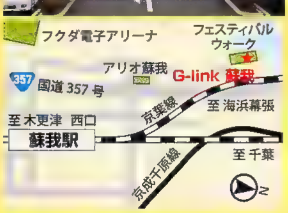
渋谷店では、グランドオープン後初の週末に"炎帝"授与式が行なわれ、左写真の蘇我店では有名君主との100人組み手を開催するなど、G-linkでは魅力的なイベントを今後も開催していく予定だ。詳しいイベント情報は、下段の両店舗のイベントスケジュールや、HPで確認してほしい!

G-link 蘇我店
http://location.sega.jp/loc_web/gl_soga.html

住所	千葉県千葉市中央区川崎町6-9 ハーバーシティー蘇我フェスティバルウォーク2F		
電話	043-266-6464	営業時間	9:00〜24:00 (年中無休)







◆徒歩:JR蘇我駅西口より徒歩25分。◆バス:蘇我駅西口コンビニ前より無料シャトルバス(最終22:14発)。千葉駅より小湊鉄道バス(有料片道:200円 4番線)。ともに『フェスティバルウォーク前』下車。
◆自動車:国道357号線沿い。駐車場(1500台)無料。

12月のイベント予定	
12/2	第2回WCCF European Clubs 2005-2006店舗大会 定員16名
12/16	第2回三国志大戦2トーナメント大会&有名プレイヤーとの100人組み手
	※トーナメントは定員32名、100人組み手は定員100名
12/23	第3回WCCF European Clubs 2005-2006店舗大会 定員16名

いずれもイベントの開催時刻は午前10時です。
参加方法などの詳細や、新着情報についてはHPをご覧ください。

●設置タイトル● 三国志大戦2 / WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006 アヴァロンの鍵 弐 鍵聖戦/機動戦士ガンダム 戦場の絆/機動戦士ガンダム0079カードビルダー/ DRUAGA ONLINE -THE STORY OF AON- /アイドルマスター
ほか多数設置※2006年11月18日時点

G-link 渋谷道玄坂店
http://www.shibuya-gigo.jp/glink/index.html

住所	東京都渋谷区道玄坂2-6-16 I'm ONビル8F
電話	03-5458-2201 ※「渋谷ギーゴ」代表番号
営業時間	10:00〜25:00 (年中無休)







◆アクセス:JR線、京王井の頭線、営団銀座線・半蔵門線渋谷駅より徒歩5分。道玄坂(109に向かって左)すぐ、映画館渋東シネタワーの右隣、渋谷ギーゴの8F。

12月のイベント予定	
12/2	三国志大戦2 第2回大会『覇者誕生』 32名
12/16	WCCF European Clubs 2005-2006 第2回大会『U-5』 32名
12/23	三国志大戦2 第3回大会『レイヤー限定大会』 32名
12/30	三国志大戦2 第4回大会『忘年の覇者』 32名

いずれもイベントの開催時刻は午後3時です。
参加方法などの詳細や、新着情報についてはHPをご覧ください。
※このうち、12/16、12/30は、トレーディング大会を開催します。
また、コスプレイベントとして、12月16日〜25日の10日間、女性スタッフはサンタの衣装を着用。24日、25日のクリスマスには、チュッパチャプス(予定)をご来店のお客様にプレゼント致します。

●設置タイトル●
三国志大戦2
WORLD CLUB Champion Football European Clubs 2005-2006
Quest of D Ver.3.0 王国の守護者
機動戦士ガンダム 戦場の絆
機動戦士ガンダム0079カードビルダー
DRUAGA ONLINE -THE STORY OF AON-
※2006年11月18日時点

PR

G-linkからのプレゼント
G-link渋谷道玄坂店とG-link蘇我店のオープンを記念して、特性Edyカード(三国志大戦2仕様)[魏]、[呉]、[蜀]の三種のうちお好きな勢力1枚を計15名様にプレゼント! 詳しい応募方法などは、72ページのプレゼントコーナーを参照してください。

今冬稼働の新作情報をまとめてチェック！

SEGA® PRIVATE SHOW 2006-2007 WINTER 新作ラインナップ!!

COOLでBADな対戦ガンシューで熱くなれ！

2SPICY TOO SPICY™



白熱の対人戦モードを搭載！

ガンコンを使っての射撃に、移動などの要素をミックスした、新機軸の対戦ガンシューが登場！ ド派手なアクションを華麗に決めて、無法に満ちた街を駆け抜けろ!!

2SPICY(トゥースパイシー)

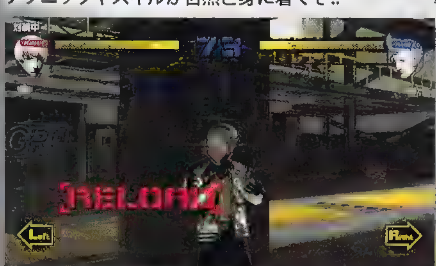
■メーカー	セガ
■ジャンル	対戦型ガンシューティング
■操作方法	ガンコン+フットペダル
■発 売 日	2007年(稼働予定)
■使用基板	LINDBERGH RED

多彩なアクションで敵を撃ち倒せっ!!

これまでガンシューといえば、「決められたルート上を移動して、出現したターゲットを撃つ」のが一般的。これに対して最新作『2SPICY』では、フットペダル操作でライン上を自由に移動しながらの銃撃戦を実現。対戦相手が隠れた障害物の破壊フィーチャーや、ズーム機能による精密射撃のヘッドショットなど、対戦ガンシューと呼ぶにふさわしい多彩なアクション要素が満載!! さらに本作は対戦モードだけでなく、ミッション形式のストーリーモードを搭載。対人戦で必要なテクニックやスキルが自然と身に着くぞ!!

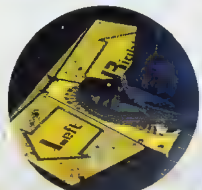


それぞれ異なった銃器を持ったキャラクターが選択できる。攻撃力や機動力、連射性能など差があり、プレイスタイルも大きく変わるぞ！



お互いに障害物の間を移動するだけでなく、その破壊が勝敗を分ける大きなポイントの一つ。画面からガンコンを外したリロード中は障害物に隠れているが、その間、相手に破壊されると大ダメージを受けてしまうことに。

フットペダルを使いこなせ！





基本的にフットペダルを踏み込むと、矢印方向の障害物へと移動可能。これだけでなく、特定の操作を組み合わせることで、ジャンプショットやズームショットなどの多彩なアクションで対戦相手を攻撃していけるのだ！



多彩なキャラクターはすべてアンドロイド!?

究極進化を遂げた『MJ』シリーズ最新作が登場！

全国で好評稼働中の『MJ3』に、数多くの新要素を加えたシリーズ最新作。店舗内イベントやサテライトでの実況解説に加え、新たに三人打ちルールを採用した雀荘が登場！　従来の四人打ちよりも展開が速く、大物狙いが可能な独特の緊張感が味わえるようになった。このほかにも1400種類を超えるアイテム追加に、新たなプロ雀士の参戦と新要素満載だ!!

日本プロ麻雀協会公認
セガネットワーク対戦麻雀
MJ3エボリューション

セガネットワーク対戦麻雀MJ3エボリューション
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：未定
■発売日：今冬（稼働予定）
■使用基板：Chihiro



四人打ちと違っただいご味が楽しめる三人打ちルールを新たに導入。雀荘モード中に発生する謎の旅客船イベントなど、新要素も目白押し!!



筐体周りのイメージカラーもホワイトからブラックへモデルチェンジ。もちろん前作『MJ3』の戦績や称号などデータは引き継ぎ可能

臨場感の頂点を追求したスーパーデラックスVER.



ゲーム内容は同じだが、大型のムービングキャビネットが作り出す臨場感はかなり新鮮!?

疾走感に溢れた美麗なグラフィックと、前作を彷彿とさせるゲーム性が話題の『アフターバーナークライマックス』。その臨場感をより高めた『スーパーデラックス』が登場!?　現行の大型筐体より稼働軸が増えて、上下左右の傾きから上昇下降時のGを再現。なお残念ながら現時点では、国内稼働は未定とのことだ。

アフターバーナー クライマックス スーパーデラックス
■メーカー：セガ
■ジャンル：フライトシューティング
■操作方法：アナログ操縦桿+2ボタン+スロットルレバー
■発売日：未定
■使用基板：LINDBERGH

ターゲットを撃つだけでは……生き残れない!?

アトラクション感覚で楽しめるアクションガンシュー『レッツ ゴー ジャングル！』。固定式マシンガンコントローラを使用した本作の売りは、臨場感満点のサウンドとプレイヤーを飽きさせない仕掛け。冒険旅行さながらに発生するアクシデントを、多彩なミニゲームで見事に再現。二人プレイなら相性の判定もしてくれるぞ！

レッツ ゴー ジャングル!
■メーカー：セガ
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコン+アクションボタン
■発売日：2006年12月（稼働予定）
■使用基板：LINDBERGH



二人プレイ専用のミニゲームでは、仲間がさらわれるアクシデントなども発生!?

二人プレイで相性を判断!?

そう快な風を『スペシャルツアーズ』で体感せよ！



アトラクション要素を強化した『アウトラン2SP』スーパーデラックスが、いよいよ全国で稼働開始！　他車との接触やステージ分岐でドライバーが交代する「ドライバーチェンジ」システムや、CCDカメラによる対戦中継は盛り上がること必至!?　現在は東京ジョイポリスと岡山ジョイポリスでプレイ可能だ。



ゲーム性のパワーアップだけに止まらず、なんと歴代『アウトラン』シリーズのBGMを当時の音源で選択可能!!

アウトラン2 スペシャルツアーズ SDX
■メーカー：セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：（ハンドル&アクセル&ブレーキペダル）×2+ギア×1
■発売日：2006年12月
■使用基板：LINDBERGH

ラストシークレット解禁！ 最終戦術を見出せ!!

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II

ラストシークレット解禁と相まって、いよいよ熱を帯びてきた全国大会予選。今月は新機体2機の性能解説と好評のデータ解析コーナー、さらに予選リポートにPS2版情報と盛りだくさんの内容でお届けしよう！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：稼働中（2006年6月下旬）
■使用基板：SYSTEM246/SYSTEM256（※）
※ SYSTEM246 機能のみを使用。

新機体2種、戦線へ投入！

『連ザII』最後のシークレットが公開された。今回解放された機体はコスト560のアカツキ（シラヌイ装備）と、コスト420のムラサメ（バルトフェルド専用機）の2機体だ。

また、機体と合わせて原作アニメでこれらの機体に搭乗したムウとバルトフェルドが、パイロットとして選択可能になった。どちらも前作からグラフィックが一新されているのだ。



ORB-01
アカツキ（シラヌイ装備）
オーブ連合首長国の元代表首長ウズミ・ナラ・アスハの指示で極秘裏に開発され、愛娘カガリに託された。宇宙戦仕様の本機にはネオ・ロアノーク（ムウ・ラ・フラガ）が搭乗。ドラグーンシステムで攻防一体の戦闘を可能にしている。



MVF-M11C
ムラサメ（バルトフェルド専用機）
M1アストレイの流れを汲む、オーブ連合首長国の次期主力量産型MS。大気圏内での飛行能力と戦闘機型MAへの変形機構を有する。バルトフェルドのパーソナルカラーである赤みがかった黄色の塗装を施され、OSはコーディネイター用に調整された。



アンドリュー・バルトフェルド
プラントへの移住を考えていたが、ラクス暗殺未遂事件と遭遇して意を決し、アークエンジェルに乗り込む。同艦では副操舵手とMSパイロットを務める。



ムウ・ラ・フラガ
ヤキン・ドゥーエ攻防戦末期の戦闘で宇宙をさまよい、ブルーコスモスによってネオとしての記憶を植え付けられていた。戦闘で負傷しアークエンジェルに収容され、その中で記憶の一部を取り戻すに至る。

PS2版『連ザII』、いよいよ登場！

機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II PLUS

いよいよ発売間近となったPS2版『連ザII』。新機体が続々参戦するほか、「P.L.U.S.モード」や「チャレンジモード」といったオリジナルモードを多数搭載している。PS2版でみっちり基礎を覚え、アーケードで対戦だ！

PlayStation®2専用ソフト
「機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.II PLUS」
■発売日：12月7日（木）予定
■発売：バンダイナムコゲームス
■開発：カプコン
■価格：¥7,140（税込）



バルトフェルド専用のガイアガンダムも登場。新機体が多数追加される。



「P.L.U.S.モード」は、さまざまな勝利条件を満たして勝ち進んでいく。

初登場機体が続々と判明！



イザーク・ジュール専用のグフイグナイテッド。白系統のパーソナルカラーを施されている。ゲーム中では攻撃方法や派生が既存のグフとは異なるようだ。



地球連合軍のMA、ザムザザー。原作での巨大な姿はどのように表現されているのか!? ユニークな形と武装を持つ機体だけにその操作感を味わってみたい！

PS2版『連ザII』を3名の方にプレゼント！ 応募方法は72ページを参照!!

※PS2版の画面は開発中のものです。

DESTINY 事典

12月開催のキャンペーン情報：ブーストアップキャンペーンの「ランキングトライアルコース」、12月のお題は「ルートEを選択して出撃せよ!」。かなり難度の高いルートなので、しっかりやり込んでみてほしい。また、「ガンダムグッズプレゼントコース」も12月が応募のラストチャンス！ 気軽に応募できるので、「連ザII」携帯サイトへアクセスしてみてほしい。→ http://www.gs-rvz.com/



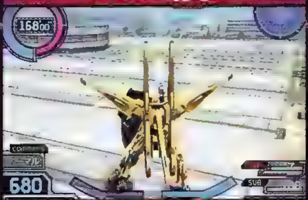
玄人好みのテクニカル機体!

アカツキ(シラヌイ装備)

ドラグーンによる多種多様な行動が特徴的なアカツキ(シラヌイ装備)。やることが多く、難しい機体だ。

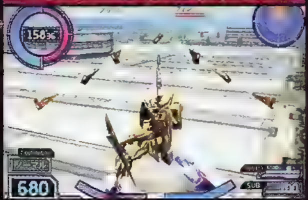
Text ニクマン

メイン射撃



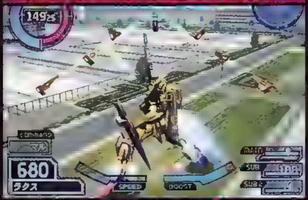
通常のビームライフルによる射撃。アカツキ(オオワシ装備)よりも弾数が少ないので注意。

チャージショット①



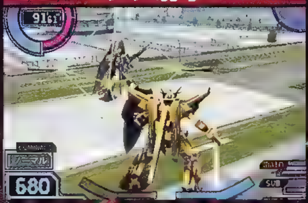
ビームライフルとドラグーンによる一斉射撃。その場にとどまるのでスキは大きめ。

チャージショット②



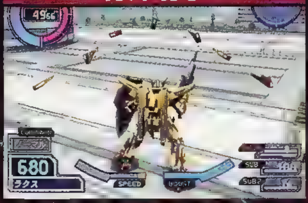
①発射時にロックオンを切り替えると、敵2機にドラグーンとビームライフルで同時攻撃。

サブ射撃



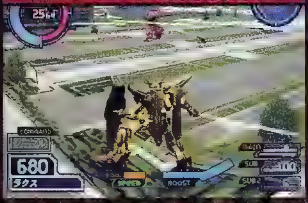
ドラグーン6基を使って僚機に対射撃のバリアを展開する。リロードが非常に遅い。

特殊射撃



ドラグーンを自機の周りに展開し、特殊射撃で発射する。発射中は自由に動ける。

レバー+特殊射撃



ドラグーンを敵機の周りに展開する。展開後は自動的に発射される。

⬆格闘



一直線に進むキック。発生が遅い上にスキが大きいので、扱いづらい。

格闘①



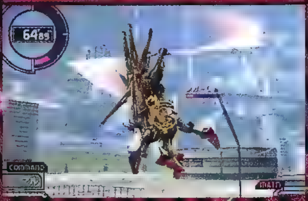
通常格闘コンボの1段目。リーチに伸びがあり判定が強いが、スキは大きめ。

格闘②



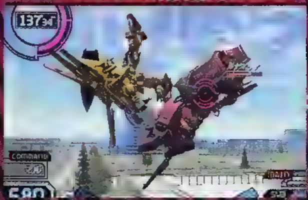
ビームサーベルを回転しながら振り回す。モーションは長いが、スキが小さい攻撃だ。

格闘③



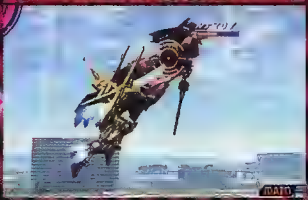
回転しながら斬り上げる攻撃。大ダメージ+強制ダウンを奪う。

⬅or➡格闘①



軸をずらしながらサマーソルトキックを放つ。大きく上方へ移動するのでカットされにくい。

⬅or➡格闘②



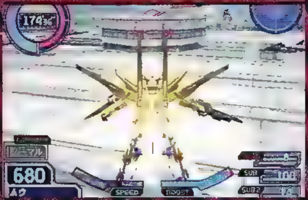
ビームサーベルで突き刺す派生攻撃。全段ヒットで強制ダウンを奪える。

⬇格闘



大きく跳び上がってから攻撃する。着地ずらしに使えるが、スキが大きいので多用は禁物。

特殊格闘



ビームを反射するヤタノカガミ。オオワシ装備より発生が遅く、反射後の持続が長くなった。

ドラグーンの特性

アカツキ(シラヌイ装備)最大の特徴は、ドラグーンを使用した多彩な行動にある。

ドラグーンの使い方には、「自機か敵機に展開する」、「僚機に対射撃バリアを展開する」という、攻守それぞれで役に立つパターンがある。中でも特徴的なのが僚機にバリアを展開する、防御的な使い方だ。ビーム兵器に限らず、射撃攻撃はすべて防げるので(バリアは一定ダメージを受けるか、一定時間経過で解除される)、相手の機体によっては非常に強力だ。

また、バリア展開中でも手元にドラグーンが1基残るので、自機や敵機周辺へ、攻撃用に展開できる。ただし、自機がダウンすると、ドラグーンはどんな状態でも自機の元へ戻ってきてしまう。相手のダウン属性を備えた攻撃には十分注意しよう。



ドラグーン射出後のスキは小さい。敵機に見られていても積極的に使っていこう。

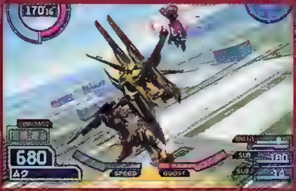
基本戦術

最優先したいのは、サブ射撃で僚機に対射撃バリアを展開すること。これで僚機はかなり戦いやすくなる。残弾数があるときは、常に展開するように心掛けよう。

また、バリア展開中は、残りのドラグーンを敵機を攻撃するために展開するのが強い。設置からビームが出るまでタイムラグがあるので、自機の攻撃とタイミングを合わせれば一機でビーム連携ができるのだ。

それ以外の場合は、中距離戦では敵機に、接近戦になりそうなときは自機にドラグーンを展開して戦おう。

なお、格闘攻撃を狙うときは、リスクの小さい⬅or➡格闘がオススメ。ただし、こちらの攻撃ヒットが確定するようなチャンスでは、通常格闘からのコンボで一気に大ダメージを奪おう。



落下速度が非常に速いので、空中制御が難しい。ふわステ合戦には不向きだ。

DESTINY 事典

バリア(サブ射撃)が解除される条件:①再度サブ射撃を入力する、②残弾ゲージが0になる、③自機がよろけるorダウンする、④バリアに一定量のダメージ(100程度)を受ける、の四つ。
アカツキ(シラヌイ装備)覚醒コンボ:⬅or➡格闘①(ブーストキャンセル)×4→⬇格闘



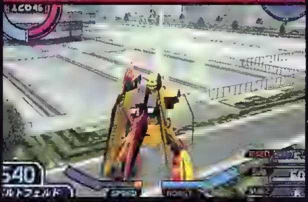
金色の虎、大空を翔る!!

ムラサメ
(バルトフェルド専用機)

420のコスト帯で、唯一変形が可能な万能機体。基本性能が高く変形時の機動力も良好、こいつはイケる!!

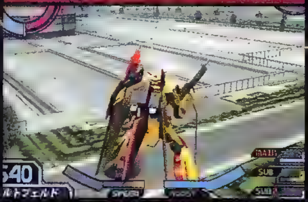
Text：ヒョン＆モミアゲ

メイン射撃



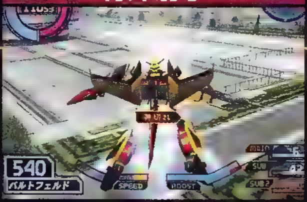
ビームライフルによる攻撃。敵機に当てるとよろけさせる。威力は標準的だ。

サブ射撃



バルカンによる攻撃。一度に最大10発まで射出可能。20発当てると敵機がよろける。

特殊射撃



ミサイルによる攻撃。モーションが大きく、硬直時間が長いものの、追尾性能は高い。

格闘①



ビームサーベルを振り下ろす。当てると2段目以降につながる。射撃攻撃でキャンセル可能。

格闘②



相手を吹き飛ばしてダウンさせる格闘の派生攻撃。射撃と⬆格闘でキャンセル可能だ。

⬆格闘



ビームサーベルで敵機をすくい上げる。通常格闘後の追い打ちや、受け身後の追撃用に。

⬆格闘



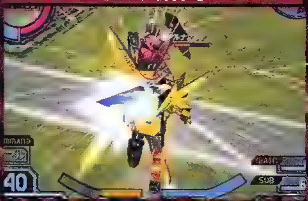
ビームサーベルで敵機をすくい上げる格闘。単発攻撃のこちらは射撃でキャンセル可能だ。

⬅or➡格闘①～②



軸を横にずらして斬り付ける格闘。敵機の射撃を避けつつ攻撃できる。射撃キャンセル可能。

特殊格闘



シールドで敵機を殴り付ける2段攻撃。入力は1回でOK。覚醒コンボでの使用が良好だ。

⬆格闘



特殊格闘2段目から派生する。単発の⬆格闘と違って、射撃でのキャンセルはできない。

格闘(変形時)



ロックオンした相手に向かって回転しながら突撃する。メイン、サブ、特殊射撃で攻撃可能。

射撃(変形時)



変形中のビーム攻撃。追尾性能が低く発生が遅めだが、かなり自由に曲げ撃ちが可能だ。

サブ射撃(変形時)



変形中のバルカン。追尾性能は低いものの、発生が早い。こちらも曲げ撃ちが優秀だ。

特殊射撃(変形時)



変形中のミサイル。発生が遅めだが、追尾性能が非常に優秀だ。遠距離戦に適している。

基本戦術

機動力に優れた変形機能を持つムラサメ(バルトフェルド専用)は、機動力を生かしたヒット&アウェイ戦法が有効な機体。中でも変形中の特殊射撃はグリーンホーミングとの相性がいいため、遠距離からの援護攻撃も頼りになる。

立ち回りで変形を多用するため、とっさの格闘攻撃に対処できなくなるため、無闇な接近は控えたいところ。しかし、変形格闘からの射撃連射のダメージは魅力的な部分でもある。シールドガードされると格闘攻撃までくらいかねないので、使用はとっさのカットやこちらを見ていない敵機に対しての奇襲攻撃時に極力絞りたい。

格闘攻撃は⬅or➡格闘が扱いやすくオススメ。追尾性能が高く、大きく回り込むため、守りの面でも重宝する。⬆格闘は突進力のある単発攻撃。通常格闘や特殊格闘からの派生でも出せるが、こちらは射撃キャンセル不能だ。

オススメの覚醒は安定のスピード。覚醒中はセオリー通り、射撃で確実に敵機の耐久力を減らすのが基本。大ダメージを狙うなら⬅or➡格闘の1段目×nがいい。



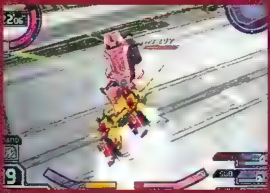
変形中のけん制攻撃は、追尾性能が優秀な特殊射撃だけで問題無い。



混戦時には、敵機を大きく吹き飛ばせる⬆格闘→メイン射撃のコンボを狙おう。

変形について

変形中は移動速度が上がるため、僚機が危険な場合でも迅速にフォローできる。また、変形中に格闘ボタンを押すと、敵の硬直に軌道修正しながら攻撃可能。多くのプレイヤーが重宝するサポート機体となり得る。



変形格闘こそムラサメの神髄。これで勝負の明暗が分かれるといっていい。

DESTINY 事典 ⬅or➡格闘の使い方：通常の格闘攻撃の手段としてだけでなく、回避手段としても非常に有効だ。誘導範囲外でも大きく弧を描いて移動するため、着地直後に出すことで、相手の射撃攻撃を見てからでも十分に回避できる。ただし、これは自機が抜刀時のみ有効。あらかじめ抜刀状態を維持したい。なお、変形中に射撃してしまうと、抜刀状態が解除されてしまうので注意しよう。

1対1時の技術向上

着地ずらし、射撃キャンセルにチャージショットキャンセルといった基礎的な技術はもうマスターできたはず。後は上級者の動きを知って自分に足りなかったものを埋めていくだけだ！

モミアゲ&ヒョン



上級者の動きを知ろう

フワステと滑り撃ち

フワステとは空中ステップをブーストで強制停止させ、従来のステップ硬直を自由落下に変えた、本作では必須技能とされている重要度の高い行動だ。

回避だけでなく、射撃を当てにいく場面などでも使用されている。これの応用で生まれた滑り撃ちはフワステからの振り向き射撃で、初動の推進力を振り向き動作で延長しつつ射撃するというもの。敵機の方向に向き直りつつ高速移動する性質を利用して、密着からの射撃や軸合わせなど、さまざまな状況下で使用されている。

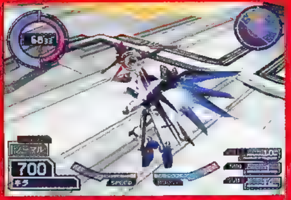
空中ステップとシールド

空中ステップの硬直部分は、重力の影響が緩やかで一時的に空中で静止するという特徴がある。このためブーストゲージで優位に立ちたい状況など、滞空時間を延ばすための選択肢として使われている。

ほかにも同じような使い方でシールドガードを運用することも可能。ステップほどのブーストを消費しないが、空中で静止する時間も少ない。どちらも静止中に攻撃を受ける可能性があるため、使う際にはある程度の読みも必要となってくる。着地を待っている敵機に対しては積極的に使っていこう。

ステルス攻撃

シリーズ初代からのテクニックで闇討ちとも呼ばれる。敵機をロックオンせずにレーダーと目視で把握し、狙いの敵機がこちらを見ていないスキにロックオンと同時に攻撃に移るというもの。攻撃直前までロックオンアラートが点滅しないため、展開が早い状況では回避側は攻撃方向を予測できない。格闘の奇襲以外に、着地を予測しての射撃にも応用できる。

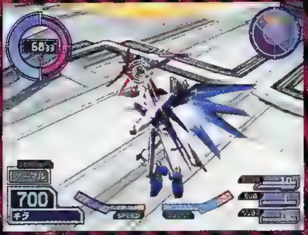


ずらし撃ち

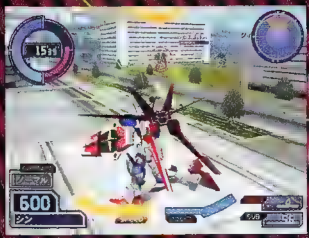
標的よりも左右にずらして撃つ射撃で、上級プレイヤー間では「モンキー撃ち」と呼ばれている。「ずらしたい方向の斜め前方に歩きつつ射撃入力⇒ずらしたい逆方向にレバー⇒射撃直前にずらしたい方向にレバー」といった操作や、「ずらしたい方向の斜め前方に歩きつつ射撃入力⇒即座にジャンプ入力しつつレバーを後ろへ」といった操作など、さまざまな入力方法が見付かっている。しかし、いまだに安定して出せるプレイヤーは居ないほど難度が高いテクニックだ。



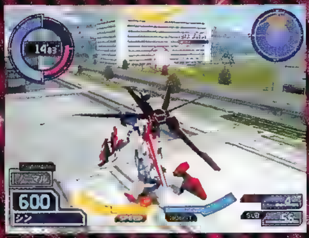
通常の射撃とは異なり、滑り撃ちヒット後は、スピード覚醒でコンボが狙える。



静止行動には射撃が有効。射撃を外すとそのスキに着地されてしまう。読み勝てるか!?



成功率が低くても、序盤から積極的にずらし撃ちを狙いつつ、けん制をばら撒く……。



一度ずらし撃ちに成功すれば、それだけでも安易な歩きに対しての抑止力になる。

全国大会予選リポート　11/11　プラサカプコン吉祥寺

10月から始まったオフィシャル全国大会「Premium DogfightII BANPRESTO CUP」の注目予選をリポート！

11月11日（土）に予選が行なわれたプラサカプコン吉祥寺。47チームのうち抽選によって16チームが選ばれた。最も多かったのはアカツキ（オオワシ装備）＆デュエルの組み合わせで、ほかにはフリーダムやプロヴィデンスを使用したチームが多かった。しかし、コスト590＆280で登録したチームは、残念ながらその全チームが抽選の結果、落選した。

16チームのうち14チームがコスト560＆420の組み合わせで、残り2チームはコストが450機体同士の組み合わせであった。この状況の中で優勝したチームは、ストライクノワール＆ランチャーストライクだった。

優勝チームの勝因はストライクノワールの←or→特殊射撃（グリーンホーミング）を多く当てていたことと、強いランチャーストライクの特殊格闘を多用していたこと。対戦したプレイヤーの多くが、ストライクノワールを放置してダメージを与えず、僚機のランチャーストライクが2回落ちても、全く問題無く試合を進められる状況にしていたのが決定的であった。

決勝戦では、ストライクノワールが一度撃墜されたものの、その後の敵機のスピード覚醒をランチャーストライクと共に封じ込めて余裕の決勝大会進出となった。



大会ではストライクノワールの←or→特殊射撃のグリーンホーミングが猛威を振るった。



ヤタノカガミを使用していたプレイヤーが少なく、大会では活躍できなかった。



予選出場をかけた運命の抽選……。注目選手が落選する波乱もあった。



注目店舗で勝ち抜いた優勝チームの決勝大会での動向に注目していきたい。

DESTINY 事典
フワステと滑り撃ち：フワステはステップ入力の2回目のレバーと同時にブーストボタンを押す、という操作でできる。滑り撃ちはターゲットに背を向けた状態からのフワステ→即射撃という操作となる。事前にブーストダッシュしておくことでさらに慣性が付き、より効果が高くなる。

MS DATA LIST & TIPS

新しく追加されたアカツキ(シラヌイ装備)、ムラサメ(バルトフェルド機)、そして前回データを掲載できなかったザクウォーリア(ライブ仕様)をピックアップしてみたぞ!

Text:タンカー

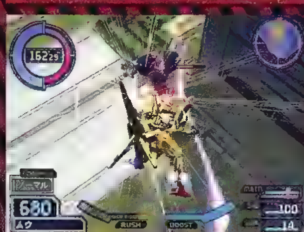


[illegible]	[illegible]	攻撃力	リロード時間	[illegible]	攻撃力	リロード時間	[illegible]	攻撃力	リロード時間	ブーストダッシュ[illegible]	ブーストダッシュ[illegible]	ブースト[illegible]
アカツキ(シラヌイ装備)	メイン射撃	105	5	格闘①→格闘②	241	-	サブ射撃(バリア)	-	30	A	A+	S
	メイン射撃〈チャージショット〉	156	-	⬅or➡格闘→格闘	194	-	-	-	-			
	特殊射撃(全弾)	118	-	⬆格闘	130	-	-	-	-			
	特殊射撃(一斉射撃)	40	-	⬇格闘	120	-	-	-	-			
ムラサメ(バルトフェルド機)	メイン射撃	95	5	格闘①→格闘②→格闘③	223	-	⬆格闘	136	-	A	B−	A
	サブ射撃	3	5.69	格闘①→格闘②→格闘③→⬆格闘	237	-	特殊格闘	201	-			
	特殊射撃	133	6.33	⬅or➡格闘→格闘	175	-	特殊格闘→⬆格闘	213	-			
ザクウォーリア(ライブ仕様)	メイン、サブ、特殊射撃(1発)	64	5	格闘	130	-	-	-	-	B−	C−	A
	メイン、サブ、特殊射撃(弾頭)	50	-	⬅or➡格闘	110	-	-	-	-			
	メイン、サブ、特殊射撃(爆風)	10	-	⬆格闘	100	-	-	-	-			

追加機体データピックアップ

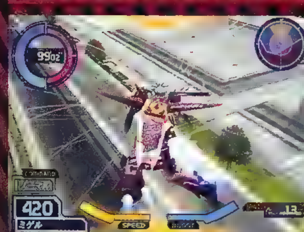
武装のデータ以外に、射撃でキャンセルしたときのデータや、持続時間などをピックアップ。カッコ内は攻撃力。

アカツキ(シラヌイ装備)



通常格闘①～②→メイン射撃(188)はアカツキ(シラヌイ装備)で唯一攻めを継続のできる連係。しかし威力はかなり低いので、あまり使う必要は無いかもしれない……。

ザクウォーリア(ライブ仕様)



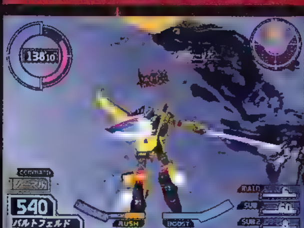
通常格闘→クラッカー(154)。ザクウォーリア(ライブ仕様)の格闘からのダメージ源。威力はクラッカーの当たり方によってかなり変動するので安定しないのが難点。

ザクウォーリア(ライブ仕様)



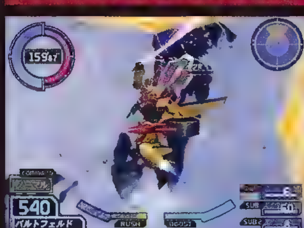
特殊格闘での踊りの違いを調べてみた。地上での踊りは7.4秒、空中での踊りは6秒で動けるようになる。なるべくスキの小さい空中で踊りを始めた方がいいぞ!

ムラサメ(バルトフェルド機)



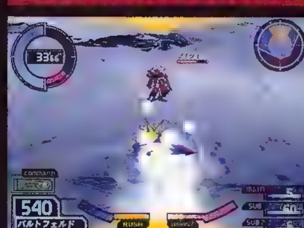
通常格闘①～③→メイン射撃(231)、通常格闘①～③→⬆格闘(237)なので、基本は⬆格闘で締めていくのがベストだろう。

ムラサメ(バルトフェルド機)



特殊格闘→⬆格闘(213)。威力はやや高めだが特殊格闘中はスキが非常に大きいため、あまり使う機会は無いかもしれない。

ムラサメ(バルトフェルド機)



コスト280のムラサメと違い、こちらは特殊射撃の弾数が多い。変形格闘の射撃攻撃では、特殊射撃を多めにばら撒くと効果がいい。

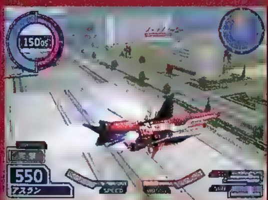
ムラサメ(バルトフェルド機)



⬆格闘→メイン射撃(145)は威力が高めな上、相手を遠くに吹き飛ばせるので実用的。また、⬆格闘のダウン値はムラサメと比べて低い。

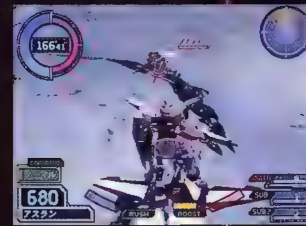
変形時のブーストダッシュ比較

前回紹介し切れなかった変形中のブースト性能を表にしてみた。またしても体感とは違う結果になったので、要注目!

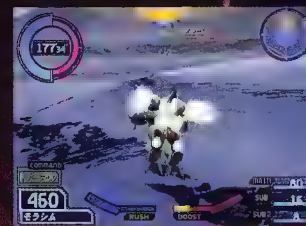


機体名	変形時ブーストダッシュ速度	変形時ブーストダッシュ持続
ジャスティスガンダム	A	D
イージスガンダム	C	C
レイダーガンダム	B	C
インフィニットジャスティスガンダム	C	A
アビスガンダム	D	D
ガイアガンダム	E	B
セイバーガンダム	A	C
ムラサメ	E	C
[illegible]	F	A
アッシュ	G	A
ムラサメ(バルトフェルド機)	C	C

※ランク付けはAが最も速く長く、Gが最も遅く短くなる。



意外にもジャスティスの変形中のブーストダッシュが速いと判明した。

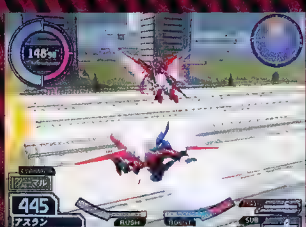


アッシュとバビは低コストながら、持続時間は最も長いランクに!

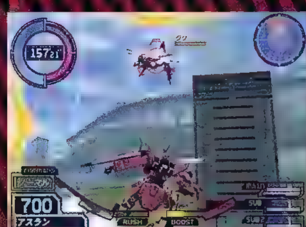
ブースト性能備考

変形中のブーストダッシュが一番速いのはセイバー、ジャスティス、持続が一番長いのはインフィニットジャスティス、バビ、アッシュと判明。

また、変形中のブーストダッシュ速度が一番速い機体と、MS形態のブーストダッシュ速度が一番速い機体(デスティニー)の速度を比べてみたところ同等。ブースト持続も変形中の持続が一番長い機体と、MS形態の持続が長い機体(ディン など)を比べると同じ数値となった。通常機体とのブースト性能の参考にしてほしい。



デスティニーのブーストダッシュと上記のAランク評価の速度は同等だ。



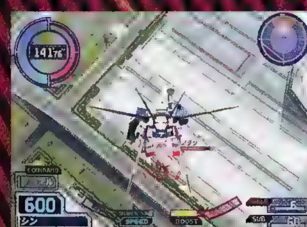
持続もMS形態時に一番長い機体と、変形機のA評価の性能は同等になっている。

真下の敵に射撃を当てる方法

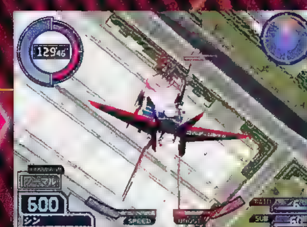
通常、相手の真上に居る場合は銃口補正の弱い武器は真下へ撃つことができないため、攻撃できる手段は無い。

しかし、前ステップと同時に射撃を行なうことで、なんと真下まで銃口補正が効くようになるのだ!!

なぜこのようなことが起こるのかというと、前ステップをすると前傾姿勢になるので通常より射角が下へ広がるため。このテクニックは幅広く応用が利くので、自分なりにいろいろ試してみるとさらなる発見があるかもしれない。



普段この位置からではビームを相手に当てることはできないが……



前ステップと同時に出せばこの通り。真下の相手にも当てることが可能。

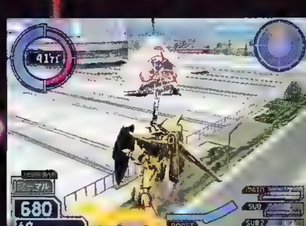
アカツキ(シラヌイ装備)のサブ射撃

僚機のサポートに重宝するサブ射撃だが、意外な欠点がある。それは僚機が格闘攻撃をくらった場合もバリアの効果が継続され続けるということ。バリアは自機の射撃も打ち消してしてしまうために相手の格闘を射撃でカットすることができないのだ。そのため、相手が格闘主体の機体だった場合は逆に不利になることがあるので注意すること。

バリア展開時に僚機が格闘をくらった場合は、再度サブ射撃を入力してバリアを回収したい。焦ってビームを無駄に消費しないように。



サブ射撃を出しているときはカットができない! さらに効果は持続するので……

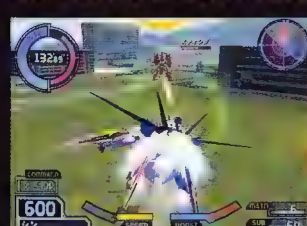


バリアを盾にされることも。こうならないように細心の注意を払いたい。

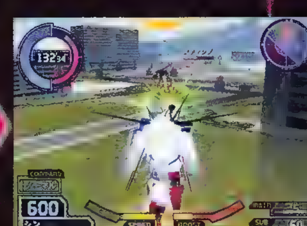
スピード覚醒中の連続射撃

スピード覚醒中のキャンセルを利用して、ビームなどのメイン射撃を連続で当てることができる。これは79ページで紹介している振り向き撃ちを利用したもので、振り向き撃ちをした瞬間、前ステップでキャンセル→メイン射撃と入力すると、ビームなどを簡単に2連射することができる。

この方法だとラッシュのビーム連射よりも早く撃つことができるので非常に役立つぞ! フワステ&滑り撃ちを駆使して連続射撃を狙えるチャンスを待とう。



振り向き撃ちをした瞬間に前ステップを入力。ビームが出たのをきちんと確認するように。



後はビームをもう一度撃つだけでお手軽2連射の完成だ!

全国大会詳報！

三国志大戦2

10月22日に行なわれ、YO3の優勝で幕を閉じた「三国志大戦 全国大会 覇業への道 ～龍虎の咆哮～」。今回は前回伝えきれなかった詳細なレポートを掲載するぞ！

三国志大戦2（Ver.2.01）
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発売日：2006年5月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text: fan114（ベストバウト、ここがすごい、満漢全席）、カイゼルちくわ（イベントリポート、インタビュー、銅雀台）



三国志大戦 全国大会 覇業への道 ～龍虎の咆哮～

試合以外にも、会場に足を運んでこそ楽しめた面白さがあった決勝大会。当日の会場の様子を、時間を追ってお伝えしよう。

決勝大会当日の10月28日。11時の開場を待つ来場者は、朝9時の時点ですでに200人以上が並んでいるという士気の高さ！　出場選手に負けず劣らず、観客にも士気が必須なのがこの決勝大会なのだと改めて思い知らされた。何しろ今大会の来場者数は、最終的にはなんと1000人以上！　これくらい早くから並んでおかないと、会場内には入れないのだ。



開場1時間前には、すでに400人以上の列が！　前回大会を大きく上回る来場者数となった。

その朝早くから集まる観客の中に紛れるように、有名君主や決勝大会出場武将の姿も……。列の前の方100人くらいの位置には出場選手の「全武将が○○」氏が普通に並んでいたり、ほかにも「栄斗」、「初志完徹5」、「オズマソウジ」氏など名だたる有名君主の姿もちらほら。そんな中……。

「NOWだ！」の人発見!!



なぜか【R】曹操姿の決勝出場者「シフクノ」氏を発見。ちなみに大会中もずっとこの格好でした（笑）。



[illegible]

いざ開戦！



前回の覇者、大軍師「荀銀SIO」氏は、なんと甘皇后を伴って登場！　これが優勝者の特権なのか!?

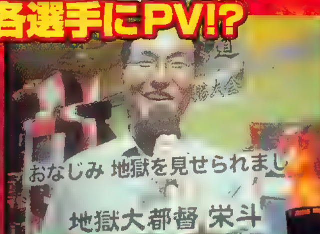
中国雑技団の剣舞とともにいざ決勝大会が開始されると、会場の熱はさらに急上昇！　個性的なパフォーマンスや仲間からの歓声に沸く選手入場から、その熱気のままに1回戦へ。対戦開始前には、各選手のエリア大会での激戦の様子や仲間からの激励メッセージを盛り込んだ映像が流され、過剰な演出を加えたその内容に会場からは笑いとさらなる歓声が……（笑）。

1回戦の試合自体も、これが初戦か!?　と思わずうならせるような名勝負が続出。始終観客の視線は、モニター画面に釘付けだった。



1回戦では対戦開始前に各選手の紹介プロモーションビデオが流され、会場を大いに沸かせた。

各選手にPV!?



各選手への激励メッセージには、あんな人やこんな人も登場。本誌の某ライターも密かに……。

[illegible]回戦まで[illegible]了したところで休憩[illegible]。今回[illegible]力[illegible]絶パフォーマンス[illegible]！　一輪車に乗ってのジャグリングに続き、気功師による鋭い鉄槍を使った荒業にはだれもが息を呑んだ。いくら歩兵が迎撃を受けないとはいえ、これはこんな人が騎兵に乗ったら、多分[illegible]んな槍兵でも迎撃は不可能だろう……。

これぞ「防護戦法」!?



[illegible]押し出し、鉄製の槍をぐにゃりと曲げてしまった！　気功[illegible]

こうした余興を挟みつつ、さらに第三回戦、準決勝と、緊迫の対戦が続く。そしてついに迎えた決勝戦、「YO3」氏対「ポポポ」氏の戦いは激戦の末に「YO3」氏の勝利に終わり、会場から贈られた惜しみ無い拍手と歓声で、決勝大会はついに幕を閉じた。

その後の閉会式では会場の大型モニターで特別称号「炎帝」の盛大な披露と授与式が行なわれ、炎帝の初仕事となる賞品抽選会もつつがなく終了。選手、観客ともに興奮冷めやらぬまま、次回大会に期待を膨らませつつ解散となった。

お疲れさまでした！



「炎帝」の称号に、再び大きな拍手と歓声が。この特別称号に至るまでの熱い大会の空気、ぜひ皆さんにも次回大会で体感してほしい！

記事中ではカードのレアリティを次のように表記しています。コモン＝【C】、アンコモン＝【UC】、レア＝【R】、スーパーレア＝【SR】、群雄英傑＝【HE】、レジェンド＝【LE】。各バージョン（シリーズ）のカード追加において、それ以前から居た武将と同名で同レアリティのカードが追加されている場合、新しい方をそのレアリティの2枚目であることを表すため、本記事内では【○○2】と表記しています。

さらなる研鑽を誓う

陸遜の若虎



炎帝 YO3（ワイオーサン）

炎帝の人となりに迫る！

——まずは君主名の由来について[illegible]すか？

YO3　「YO」というのは自分の本[illegible]アルファベットで、「3」は自分が兄[illegible]ということで付けました。

——ゲームセンターでは、以前からほかのゲームはプレイしていましたか？

YO3　『WCCF』を少しやっていました。あとは2D格闘ゲームなどを、軽く触る程度ですけどプレイしていました。

——では、『三国志大戦』を始めたきっかけはどのようなものでしたか？

YO3　まず最初に三国志好きの友達が二人くらい始めてまして、それを見ていて「結構面白そうだな」と思って、やり始めたのがきっかけです。

——プレイし始めたのはいつごろでしたか？

YO3　去年（2005年）の3月ごろですから、多分稼働してすぐだったと思います。（『三国志大戦』の正式稼働は2005年3月19日）

——『三国志大戦』というゲームの好きなところはどんなところですか？

YO3　リアルタイムで全国のプレイヤーと対戦できるところです。コンピューター戦だとやっぱりつまらないなぁと思うことがありますし、人と戦っているんだという感覚が面白い点だと思います。

——逆に『三国志大戦』をやっていて、嫌だったことなどは？

YO3　やっぱり、お金を使い過ぎてしまうことですね（笑）。

——それは分かりますね。全国にいる君主たちもどれだけ出費してきたことか（笑）。ちなみに一回ゲーセンに行くと、どれくらいプレイしますか？

YO3　多い時だと20戦くらいです。少ない時は1セットくらいですね。平均すれば1日1000円くらいになると思いますけど、その代わりほぼ毎日欠かさずプレイするようにしています。

——君主カードは何代目ですか？

YO3　『三国志大戦2』になってから15、6代目くらいだと思います。『1』のころには4000試合くらいでしたから、上位の方と比べるとそんなに多くはないと思います。『1』時代のサブカードと合わせても、5000試合くらいですね。

——では、始めたころから今まで、お世話になったプレイヤーの方はいますか？

YO3　「オズマソウジ」さんと「黄金の隼」さんには、大変お世話になりました（笑）。

——なるほど。事前に名前出すように言われてたんじゃないですよね？（笑）（実はこの時、その二人も同席していた）

——それでは、この人には負けたくないとライバル視しているプレイヤーは？

YO3　やっぱりオズマさんと隼さんです。目標にしてはいるんですけど、やはり負けたくないという気持ちはあります。

炎帝即位式の直前に収録されたこのインタビューだが、文中にもあるようにこの収録には、即位式の応援に駆け付けた騎兵単デッキの雄「オズマソウジ」、「黄金の隼」両氏が同席していた。その息の合った様子が気になったので聞いてみると、なんとこのお三方は中学時代の同級生であることが判明！　元同級生で『三国志大戦』仲間となれば、息が合ってて当然の話ですね（笑）。



――同じ騎兵単同士ですしね（笑）。その騎兵単デッキなんですけど、この騎兵単という点にこだわりはお持ちですか？

YO3　以前は特にありませんでした。騎兵単をちゃんと使おうとし始めたのは『2』からなんですよ。

――今はバランスデッキなどと比べて、どちらが好みですか？

YO3　騎兵単の方が使っていて面白いですね。計略を使わなくても「動く」ことで相手をかく乱したり、一点集中攻撃やサイド攻撃とか、いろいろな戦法のバリエーションがあるのが面白いですね。

――では、『1』から今まで使ってきたデッキの履歴を教えていただけますか？

YO3　一番初めは【UC】甘皇后を使っていました。そこから覇王デッキとか許褚惑デッキとかをかじりながら、『1』の中ごろには【SR】周瑜が入ったワラワラデッキで覇王になって、その後は麻痺矢天啓や魏蜀の【R】龐統や【C】張松が入った神速っぽいデッキなどを使ったりしていました。

『2』になってからもいろいろかじっていましたけど、暴虐デッキを使っていた時にデッキに入れていた【UC】馬騰の「西方の乱」が強いと思ったので、そこから全突デッキに入ったんです。

――先に馬騰の強さがあって、それから全突デッキになったんですか（笑）。

YO3　暴虐デッキだったんですが、そのうち計略は「西方の乱」しか使わなくなっちゃって、それなら【SR】董卓より【R2】馬超が強いから変えてしまったんです（笑）。だから僕の場合は、たとえ「全軍突撃」や「人馬の大号令」が弱くなっても、馬騰がいれば問題無いです（笑）。

――ん？ すると馬騰の強さは、師匠のオズマソウジさんが[illegible]たのではないと？

YO3　一応自分が先……なんですかね、多分（笑）。自分が暴虐デッキを使っていたときに、計略で使うのは「西方の乱」だけだったんですよ。それを見ていたオズマさんが「いっそ全突デッキにしろ」と言ってきたんです（笑）。

――すると、馬騰を世にはやらせた第一人者はYO3さんということに!?

YO3　そう……なんですかね？（笑）

――意外な事実が突然判明しましたね（笑）。では改めて話を戻しまして。今までプレイしてきて、「壁」を感じたことはありますか？

YO3　『1』の時に、オズマさんと隼さんがランキング上位で活躍していたころ、自分はそこまで到達できるほどうまくはなくて、「あ～、俺このゲーム向いてないな～」って思ってしまった時ですね。上位のプレイヤーのプレイを間近で見ていて、「こりゃ自分には無理だ！」って思っていました（笑）。

――では、その「壁」を越えたきっかけは、どのようなことでしたか？

YO3　『2』になってから自分も騎兵単を使うようになると、オズマさんと隼さんと同じタイプのデッキということで、こういう時にどうしたらいいのかとか、トップで活躍しているプレイヤーのテクニックをそのまま参考にできましたし、二人にそれらのことを直接聞けたのが大きかったんだと思います。

――オズマソウジ様様、黄金の隼様様ということですね（笑）。

YO3　本当にそう思います。一人でやっていたら、ここまで来られなかったはずです。

――そうしてプレイし続けてきた中で、特に気を付けてきたことはありますか？

YO3　自分は混戦になったり計略の選択を迫られたりした時に、結構混乱しちゃうタイプなんですよ。その場で考えるのでは遅くなってしまうので、プレイする前に「こういう敵に当たったらこうしよう」とか、パターンをいくつも作るように心がけています。

その場のひらめきで戦ったりするセンスは自分にはあまりないと思っているので、作ったパターン通りの戦い方で落ち着いて対処していこうというのが自分のプレイスタイルです。

――そうしたパターンというのは、やはり自分の対戦経験から考え出すものですか？

YO3　そうですね。相手のデッキ構成が出てきたら、とりあえずはこうしてみようと考えてみて実践します。そのパターンで勝てないなら今度はどうするか、とまた考え直してみて、それでうまくいったら次もそうしていこう、という繰り返しで、自分の中でそのデッキに対してはこうすればこうなる、そうきたならこうしよう、というパターンが固まっていきます。まさに試行錯誤の連続ですよ。

――なるほど、秘策いただきました。みなさんさっそく実践しましょう（笑）。

では、次に全国大会の話題に移らせていただきます。全国決勝大会のトーナメント表を見た時の感想をお願いします。

YO3　まずは1回戦目がヤマかなと思っていました。かなり緊張すると思いましたし、相手の「羅希」さんが使っているデッキが、エリア大会では6枚神速で【C】陳宮（水計）入りだったんですよ。【C】陳宮は苦手なので、ますます山場だなと思っていたら、決勝大会で当たった時には入っていなくて、「ちょっとラッキー♪」と思いました（笑）。

――では、その先のことはあまり考えていなかった感じですか？

YO3　そうですね。2回戦まで行けたら、あとは普段通りにやっていこうと思っていました。

――無欲ですね。その控えめさが大事なのかもしれません（笑）。そして2回戦目は、相手があの「全武将が○○」さんでしたね。

YO3　これはもう、実際どんなデッキで来るのか分からなかったので（笑）、事前に考えてもしょうがないと、人馬デッキのセオリー通りにやっていこうと考えていました。

――実際に対戦すると、どんな印象でしたか？

YO3　対戦前はこちらがある程度有利かな、と思っていたんですけど、序盤で【UC】董白の「退路遮断」や、【UC】徐盛の「麻痺矢戦法」などで、「これはマズいな」と思い知らされました（笑）。そういう計略を使ってくるだろうと予想はしていたので、安全なうちに勝負をかけようと思ってたんですけれど、「これでもまだダメか！」って感じでした。

――思ったよりも数段キツかったわけですね。しかしその中盤、「金城鉄壁」が暴発したわけですね。

YO3　計略を使われた瞬間は暴発だと分からなかったんですけど、「あれ？ 何か起こった？」と考えて、初めて「金城鉄壁」の暴発だと分かりました（笑）。○○さんも、緊張していたんですかね。

――では、続いての3回戦目の「三国玉璽同盟」さんですね。この方もかなり個性的なデッキを使ってきましたが、どのように感じましたか？

YO3　デッキを見て、カウンター主体のデッキでこちらのミスを突くタイプだと思ったので、序盤から安全にいこうと決めていました。

――そして準決勝の、大軍師「荀銀STO」さんとの戦いですが――。

YO3　直前の全国対戦で負けていたため苦手意識が根付いていたので、かなりキツイかな～と思っていました。

――特に残っている甘皇后を撃破した場面が印象的でしたけど、あの時は【R】董卓の体力もほぼゼロでしたよね。あれは"いける"、と思って突貫したんですか？

YO3　仮に董卓が撤退してしまい、甘皇后を撃破できなくても、それはしょうがないかな、というくらいの考えでした。結果的には甘皇后をツブせて、これで何とかなると一安心できました。

――かなり緊張したと思いますが、試合終了直後は、どのような心境でしたか？

YO3　やっぱりうれしいの一言に尽きました（笑）。苦手意識が強過ぎる相手に勝てたということもありましたし、「こういうパターンもあるんだ」という新しいパターンを見付けられたという、うれしさもありましたね。

――ではその強敵を乗り越えて迎えた決勝戦、屍デッキの使い手「ポポポ」さんとの対決については？

YO3　決勝戦では、普段の全国対戦で屍デッキと当たった時と全く同じように、自分のセオリー通りにプレイできたと思います。準決勝を超えて「ここまで来たら」と達観できる心境だったのと、全国対

YO3氏の三国志大戦.NET全国対戦データ大公開（10月28日現在）●使用回数TOP10:【UC】馬騰1072、【R】華雄959、【C】侯成959、【C】蔡ヨウ953、【R2】馬超647、【R】董卓321、【UC】高順104、【SR】董卓104、【SR】呂姫104、【UC】董白104 ●勝率TOP10:【UC】馬騰812、【R】華雄731、【C】侯成732、【C】蔡ヨウ727、【R2】馬超497、【R】董卓237、【UC】高順78、【SR】董卓78、【SR】呂姫78、【UC】董白78 ●計略使用回数TOP10:【UC】馬騰1422、【C】蔡ヨウ707、【R2】馬超554、【R】董卓508、【R】華雄137、【R】顔良107、【SR】呂姫104、【R】陳琳89、【SR】董卓49、【UC】高順46 ●撃破数TOP10:【R】華雄2365、【R2】馬超1934、【UC】馬騰1565、【C】侯成1108、【R】董卓833、【C】蔡ヨウ522。

戦でも何度も当たっているデッキタイプとの対戦ということで、普段通りにできる精神状態だったと思います。

——そうした激戦の果てに、今回「炎帝」という称号の獲得に至ったわけですが、この称号を貰えたことへの感想をお願いできますか？

YO3　すごくうれしいですね。一つしかない称号を自分が貰えたのは、このゲームを続けていくにあたって、とても励みになります。

——これは大会直後にもお聞きしたことなんですが、それから落ち着いたということで今後の目標についてお聞きしたいのですが。

YO3　まだ「炎帝」のカードでプレイしていないので[illegible]（※このインタビューは[illegible]に行なわれている）、[illegible]ように、[illegible]「[illegible]、あいつは[illegible]」と言われるようなプレイヤーになりたいですね。

——[illegible]ようになりたいということですね。

それでは[illegible]デッキと戦術に関するお話を[illegible]。[illegible]「人馬」デッキの「攻め[illegible]」[illegible]と思っていますか？

YO3　[illegible]ですけど、こちらの5部隊の兵力が[illegible]7割残っていれば、相手の部隊が[illegible]していても「人馬の大号令」で攻勢に[illegible]多いです。Ver.2.01の「人馬の大号令」はそれくらい強いですから（笑）。

それで攻城が一発取れればよし、取れなくても相手の計略を一回使わせた上で相手の武将を倒すことができれば、何らかのアドバンテージは得られると思います。だから「人馬の大号令」で突っ込むことをためらったりはしません。

——対戦の際には、先手とカウンターのどちらを取りたいタイプですか？

YO3　号令で突っ込んでいくのも好きなんですけれど、プレイスタイル的には相手の攻撃をさばいて反撃するのがこのデッキの主戦術になっています。待てば待つだけこちらが有利になるということもありますし、【UC】馬騰の存在が大きいですね。

——今回の優勝でさらに隆盛が予想される騎兵単デッキですが、全国の騎兵単プレイヤーにアドバイスをお願いします。

YO3　5枚全部を自由自在に動かす、というように考えない方がいいでしょう。3部隊くらいを一生懸命動かして、残り2部隊を相手を惑わす釣りの動きのためだけに使うように、サイドから上げたり下げたりするといいと思います。

——YO3さんのデッキだと、【C】蔡邕と【C】侯成ですか？

YO3　そうですね。本当に自分でしっかりと動かしているのは、多分それら以外の3部隊だけです。5部隊きっちりというよりは、1部隊をしっかりと動かして2部隊をおとりに、と常に心がけるといいと思います。それだけでも、うまくすれば相手の2部隊は主戦場から離れていくわけです。

——それでは、YO3さんから見て「強い人」と「弱い人」の差というのはどういった面にあると思いますか？

YO3　次の展開が読めていない人は、どうしても弱く見られてしまうと思います。少し考えれば絶対に攻城が成功しないことが分かるはずなのに、無理して攻城に行くとか、ここで突撃すれば突撃した武将も撤退してしまうのに無理に突っ込んでしまったりとか。

先を見通す力がある人が相手だと、こちらが「こうしてくれると楽なんだけど」というこちらの甘い考えをかわして、「やっぱりそうくるか」といった感じの、こちらにとって一番嫌な動きをしてくるんですよ。そういうことをしてくる人を相手にすると、素直にうまいなぁと思います。

——では、そのようにちょっと先を見通せない人たちへ、アドバイスをいただけますか？

YO3　いや、自分も今でもそんなにうまいと思ってないんですけど（笑）。技術的にも騎兵の突撃精度とか、トッププレイヤーの人たちにはまだまだおよばない部分が多々あります。

でも、そうした技術的な面だけじゃなくて、戦術眼として「こうすればこうなる」、「こうすれば勝てる」というようなパターンを自分の中で何個も何個も作っておけば、うまい人を相手にしても十分勝てると思います。つまりそのパターン通りにできれば、その通りの展開になって勝てるワケですし、先を見通す力もこの繰り返しで身に付くと思います。

——なるほど、混乱することも少なくなりそうですしね（笑）。それでは最後に、YO3さんにとって「三国志大戦」とは何か、一言でお願いします。

YO3　言ってしまえば「お金のかかる趣味」なんですけど（笑）、やはりそれを通じて友達との交流ができたり、全国通信を通して画面の向こうにいる人とも対戦を通して何かを伝えたりと、何か絆ができるという意味でも、面白いゲームだと思います。

ゲームセンターでいろいろな人と話せるようになったり、長野から東京に出てきていろいろなプレイヤーの方と交流できたのは、このゲームをやっていて一番よかったことですね。これからも続けていきたいゲームです。

——本日はありがとうございました。

（10月28日　G-link 渋谷道玄坂店にて）





YO3的馬騰デッキ編成

まず基本的な配置ですが、相手に伏兵がいる場合、【UC】馬騰と【R】董卓を前にして【C】蔡邕も前側に持ってきます。伏兵がいなければ、董卓と【R】華雄を前にして突っ込みます。

各武将の役割としては、まず分かりやすい馬騰からですけど（笑）、平均すれば1試合での撤退数は1回未満だと思います。本当にそれくらい撤退させないように、後ろから後ろからという動きをさせています。それで守りは彼に任せる、といった感じですね。守りの要です。

董卓は高武力の騎兵ということで、相手の戦力を削りに行きますけれど、当然「人馬の大号令」自体は強い計略ですので、こちらが5部隊そろった状態ならどんどん狙っていきます。あとは「西方の乱」で復活させるための撤退要員でもあります。

華雄も董卓と同じ役割で、「西方の乱」要員ですね。撤退する係といいますか（笑）。高武力騎兵ということで敵の兵力を削るのに向いていますし、「悪鬼の暴剣」もここぞというところでは頼りになります。

【C】侯成は、基本はサイドから上がって相手の戦力を分断させる係ですね。あいつはそれだけです（笑）。といいたいところですが、戦器効果「移動速度アップ」が地味に強力です。戦器効果によって騎兵から逃げられる、騎兵に追い付けるというのは重要な能力だと思います。

蔡邕も、サイド上げ要員No.2なんですけど、相手にマウントをとられた時などは、相手の強力な計略を封印するために、自城待機していることもあります。「封印の計」は今だに強力な計略ですので、要所要所で封印をしかけていきますけれど、それが終わったらサイドを上がって敵を一人引っ張っていってもらえればと（笑）。

【UC】高順234、【SR】董卓228、【SR】呂姫196、【R】顔良168　●撤退数TOP10:【C】蔡邕1604、【C】侯成1585、【R】華雄1458、【R2】馬超1473、【UC】馬騰941、【R】董卓422、【UC】高順225、【SR】呂姫153、【UC】董白152、【SR】董卓147　●攻城数TOP10:【C】侯成1483、【C】蔡邕1235、【UC】馬騰1121、【R】華雄789、【R2】馬超419、【R】董卓284、【UC】董白229、【SR】貂蝉106、【SR】呂姫91、【UC】高順78　●城門攻城数TOP10:【C】蔡邕218、【R】華雄209、【C】侯成195、【UC】馬騰188、【R2】馬超135、【R】董卓121、【UC】高順42、【R】袁紹29、【R】顔良27、【SR】呂姫25

炎帝YO3の流行デッキ対策



呉バラ系デッキ

自分の中で戦場に横ラインを引いていて、士気がある状態で【R】孫堅がそのラインを越えてきたら「封印」、ラインより奥で「天啓の幻」を使うなら「連環の法」で止めると決めています。相手が「天啓」を封印されているときに、「赤壁の大火」を狙うならあえて撃たせ、その後を【UC】馬騰でさばきます。

屍系デッキ

相手が攻めてきたら両端から【C】侯成と【C】蔡邕を上げ、【SR】孫堅は無視して低武力武将を狙って早めに「我が屍を越えよ」を撃たせるようにします。号令の撃ち合いではまず勝てないので、守るときは【UC】馬騰の「西方の乱」を使います。5部隊の「人馬の大号令」で突っ込み、敵陣深くで「我が屍を越えよ」を使わせて逃げるのも有効です。

魏武系デッキ

数発攻城できても、「魏武の大号令」が掛かった相手を撃破しないと最終的には逆転されてしまいます。とにかく魏武デッキを相手にするなら、「魏武の大号令」を使われたときに突っ込んで相手の武将を逃さず倒しまくることに尽きると思います。

八卦系デッキ

要注意なのは武力が高い4枚八卦ですね。3部隊がけ2回や張飛1部隊がけ+「大車輪戦法」を使われてしまうと、真正面からぶつかるとほぼ負けるので、横から1部隊を攻城に向かわせ、【SR】趙雲などを引き付けておきます。そのスキに【R】華雄の「悪鬼の暴剣」を使い、多少の城ゲージの被害には目をつぶってカウンターを狙います。

大徳系デッキ

いろいろなタイプがありますが、優れた槍兵がいることが多いですし、号令の打ち合いではやはり勝てないので、高武力騎兵2部隊でなるべく敵の兵力を削りつつ、両サイドから侯成と蔡邕を上げてかく乱します。守りに使う計略はやはり「西方の乱」ということになります。

流星系デッキ

序盤はできる限り防柵を壊します。相手が「流星の儀式」を使うタイミングで仕掛けます。「人馬の大号令」で突っ込めば、相手は「赤壁の大火」を使ってくるでしょうが、両サイドに散って城に張り付けば一番端の部隊は【R】周瑜に重なられても計略範囲に入りませんし、これで焼かれる部隊を2部隊に絞り、残り3部隊で壁攻城を入れます。

傾国系デッキ

「傾国の舞い」を踊られた時に、「人馬の大号令」だけではなく、兵法も使って全力でつぶしにいきます。ここで防柵と【SR】貂蝉をつぶしておかないと攻城力の低い騎兵単デッキでは致命傷になりかねません。半端な攻めではしのがれてしまうでしょう。

于吉落雷系デッキ

「人馬の大号令」を使って、敵城の両端にそれぞれ馬騰と華雄を張り付けて、真ん中には董卓、蔡邕、侯成を向かわせます。このように布陣すれば、どこに「落雷」を落とされても壁攻城がまず通りますので、相手に「降雨」&「落雷」を撃たせてから帰り、士気が7たまったら同じことを繰り返します。いかに無駄な「落雷」を撃たせるかが重要です。

人馬系デッキ

人馬デッキ同士の時は、セオリーを知っている人なら「この辺で計略を撃ってくる」などと分かるでしょうから、引き分けが多くなりそうな組み合わせですね。これに関しては、突撃精度などのスキルで上回るしかないですね。あとは"アレ持ち"にならないと[illegible](笑)。

甘皇后系デッキ

まず防柵を壊すのが基本です。しかし、うまい人がこのデッキを使うと、防柵を壊しに行く時にきっちり防柵を守りつつ槍撃で兵力を削ってきたりしますので、かなり苦戦します。特に「荀銀STO」さんレベルになると、どうしようもないですね。今回はたまたま勝てただけなので、だれか良い対策を教えてください(笑)。

袁単系デッキ

自分の中では、一番の苦手デッキです。【R】袁紹に「封印の計」をかけてから攻勢に出るというパターンはあるんですけど、それを「神速の大攻勢」+外伝「車輪」で簡単に覆されてしまうんですよ。これもだれか良い対策を教えてください(笑)。

攻守自在系デッキ

【R】司馬懿に加えて、【R】典韋や【R】張郃などの槍兵がいるデッキで、兵法が「神速の大攻勢」+外伝「車輪」という形がかなり苦手です。士気が12たまっても、こちらには「人馬の大号令」と華雄か馬騰という選択肢しかなく、厳しい戦いになります。先手先手を打っていき、いかに先に城ダメージを奪っておくかが大事です。

炎帝即位式 in G-link道玄坂店！

去る10月28日、大会から約1週間を経て「炎帝」の称号を書き込まれた君主カードを「YO3」氏に贈呈する、炎帝即位式が執り行なわれた。

記念品の贈呈や炎帝即位後のとても謙虚なあいさつ、さらに友人にして師匠の「オズマソウジ」氏、「黄金の隼」氏による心温まる(?)メッセージなどを経て、観客が見守る中、炎帝としての初陣となる全国対戦に挑戦！　その相手となったのは「山本五十六」氏。細かな構成は違うが、あの準決勝の対大軍師戦を思い出す6枚甘皇后デッキとの対決となった。

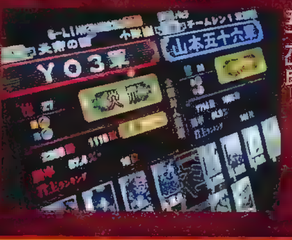
悪地形と柵を盾に踊る甘皇后に対して「悪鬼の暴剣」&「神速の大攻勢」で突っ込むという、大会で生まれた新パターンを繰り出したものの、今回は「増援の法」で粘られてしまい、甘皇后を惜しくも倒しきれず、残念ながら炎帝としての初陣は黒星となった。しかしさらなる成長を目指す炎帝にとっては、気合いが入るよい刺激だったはず。若き王者の今後に期待したい！



称号書き込みのため君主カードを預けたままだった「YO3」氏。1週間ぶりの対戦を、多くの観衆が見守るプレッシャーの中で見事完遂！　お疲れ様でした!!



即位式では『三国志大戦2』プロデューサー西山氏による、サプライズ発言も飛び出した。「新バージョンのカードデータは決定済み」。「キーワードは『陸遜』と『若手』」



記念すべき「炎帝」の初陣。対戦相手は英雄「山本五十六」氏！

炎帝即位式は渋谷でオープンしたばかりのG-link渋谷道玄坂店で行なわれ、決勝大会でも見かけられた、【SR】王異や【C】夏侯月姫などのコスプレをした女性店員がMCを務めるなど、華やかな式となった。今回このG-linkさまより、「三国志大戦オリジナルEdyカード」をプレゼントとしていただきました。G-linkの詳しい情報は73ページ、プレゼント情報は72ページを参照!

fan114が選ぶ！

大会ベストバウト3

白熱した全国決勝大会！その中でも特に注目したいベストバウトを三つ厳選した。ぜひ全国大会DVDを購入し、合わせて観てほしい。

YO3

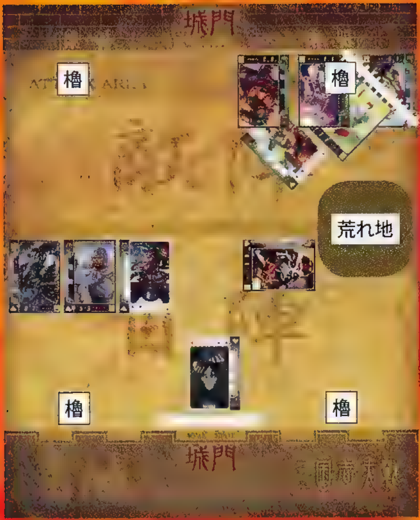


対

荀銀 STO



初期配置



※荀銀STO軍の【UC】甘皇后は自城スタート

騎兵単デッキのYO3軍を相手にする上では、荀銀STO軍に有利な地形といえる。柵を悪地形側に配置し、荀銀STO軍は開幕からの柵破壊防止に備えて柵の周りに主力を固めている。さらに【R】龐統を柵の内側に置くことで、後半の守備に備えている。

対するYO3軍は悪地形とは逆のサイドに3部隊を配置し、開幕から攻城を狙う。柵は城門前に配置して城門への攻城を防ぐとともに戦力をサイドに分散させる構えだ。

戦いの流れ

96カウント

YO3軍は、荀銀STO軍の体制が守備偏重であり、カウンターを受けにくいことを考慮し、撤退覚悟で柵破壊と伏兵探索に【R】華雄と【C】蔡邕を向かわせ、ほかの【R】董卓、【UC】馬騰、【C】侯成の3部隊で端攻城を狙う。しかし、荀銀STO軍は固い守りで華雄と蔡邕を追い払うことに成功。攻城エリアに侵入した董卓に対しては、城内配置していた【UC】甘皇后を当てて時間を稼ぎ、その後【C】廖化と【UC】張飛がフォローに向かい、これを防ぐ。柵を壊されることなく、攻城も防いで仕切り直しとなり、荀銀STO軍には上々の立ち上がりといえるだろう。

73カウント

開幕でYO3軍を追い払った荀銀STO軍が、兵力の完全回復を待たずに、城門前の柵破壊に向かう。これに対し華雄と2部隊で応戦するYO3軍。ここで荀銀STO軍は、兵力の減っていた張飛・廖化の撤退を避けるため「増援の法」を使用。このタイミングで張飛らが撤退してしまうと、その後のYO3軍の攻めを防ぐことが難しいからだろう。ここで董卓を撃破できていれば、荀銀STO軍は兵法を有効に使えたといえる。しかし、結果的には荀銀STO軍としては少々痛い結果だろう。

YO3軍にとっては華雄を撤退させられ、柵を半壊にされたものの兵法を使わせることができたのでおいしい状況に。

70カウント

ここで荀銀STO軍は「回復の舞」を発動。そのままラインを維持し、柵を完全に破壊。そのスキに董卓が攻城に向かうも、荀銀STO軍はその阻止と兵力の回復、その後の士気を使ったYO3軍のカウンターの攻めに備えるべく一旦自城前に引き返す。

53カウント

YO3軍は華雄が復活し、部隊の足並みがそろうのと同時に「人馬の大号令」を発動。柵破壊および甘皇后の撃破を狙う。侯成を攻城のため敵城門へ、ほかの部隊で柵破壊に向かう。ここで【R】黄忠に馬騰が一騎討ちで討ち取られるという不運があったものの、伏兵の龐統を蔡邕で踏むことに成功するYO3軍。荀銀STO軍はこの猛攻を黄忠の「零距離戦法」でしのごうとするのに対し、YO3軍は華雄の「悪鬼の暴剣」で武力を上げ、さらに「神速の大攻勢」を発動させて一気に柵破壊と敵のせん滅を目論む。侯成の攻城を防いでいた張飛を華雄で撃破し、そのまま華雄と董卓で廖化と甘皇后以外の部隊を撤退させることに成功した。

生き残った廖化で攻城を続ける侯成を止めに行きたい荀銀STO軍だが、董卓が突撃オーラを常に出して甘皇后の撃破を狙っているため、甘皇后の近くを離れられない状況に。

32カウント

董卓と廖化が突撃し合う中、シビレを切らせた荀銀STO軍の廖化が侯成の攻城を止めに行ったスキを突いて、董卓が甘皇后へ肉迫する。これを防ぎに来た廖化に対し、董卓と侯成でしっかりと突撃を当て、そのまま廖化と甘皇后を撃破することに成功。ここはYO3軍の"技アリ"の立ち回りだろう。

荀銀STO軍は廖化の「奮激戦法」を使っていればまだ分からなかったポイントだ。しかし、ここで勝負は決まったといえるだろう。

22カウント

逆転の望みをかけた最後の攻勢に出る荀銀STO。防戦に回るYO3軍は張飛・黄忠・龐統に封印の計をかけて攻め手を封じ、時間を稼いで部隊がそろうのを待つ。

互いに準備が整ったところで荀銀STO軍は龐統以外の全部隊を攻城に向かわせ、連環の計からの攻城を狙うが、YO3軍はこれを警戒したポジショニングで部隊をうまく均等に分けて出城。これにより荀銀STO軍は連環の計を効果的に機能させることができずに苦しい展開に。黄忠の「零距離戦法」で状況を打破しようとするが、YO3軍は黄忠と乱戦して撤退した武将を「西方の乱」で復活させ、これを守り切った。

最後まで冷静な判断とプレイングで対応したYO3軍の勝利となった。



開幕、華雄をきっちりけん制した後、廖化と張飛が甘皇后のフォローに向かっている点はさすが大軍師といえるだろう。



YO3は混雑したシーンや、ふと乱戦したくなってしまうであろう場面でもしっかりと突撃を繰り返して敵を撃破している

三国志大戦2 雑記

大会使用率上位武将:トップは本作きっての優秀コスト1武将コンビ。呉の【C】韓当と【UC】孫桓だ。呉単デッキはもちろん、魏呉蜀デッキなどの混成デッキを作る上で重宝されている。どちらもコスト1で武力3というのが魅力。また、孫桓は知力6であるため、伏兵処理能力にも秀でている。計略「火計」相手には脅威だ。韓当は何といっても防柵持ちであることが大きい。

全部将が○○ 対 劉備




初期配置



中央に沼地あり、左右に別れて攻めを展開しやすい全部将が○○軍に有利な地形だ。全部将が○○軍はジグザグに配置し、両端を攻めさせる形をとった。騎兵2体を両サイドに分け、開幕からすぐに端攻城を狙う。劉備軍は主力を左サイドに集め、開幕から柵破壊を狙い、伏兵を逆サイドに配置して抜け攻城を阻止する構え。

戦いの流れ

92カウント

定石通り騎兵の【SR】趙雲で弓集めをしつつ、【R】姜維と【UC】張飛で柵を壊しに行く劉備軍。全部将が○○軍（以下○○軍）は弓サーチを変えてしっかり槍兵に弓を当てて対応。その間に端攻城を狙いに行った【R】貂蝉か伏兵を踏み、帰城。劉備軍は趙雲の復活を生かし、撤退まで柵破壊に集中して左端の2枚の柵を壊すことに成功。

74カウント

半壊滅状態となった劉備軍の隙を逃さず全部隊で進軍させる○○軍。攻城部隊が張り付いたところで【UC】徐盛が「麻痺矢戦法」を発動させ、【LE】諸葛亮、姜維を連続撃破。【UC】馬岱の攻城を防いでいた張飛も、【C】韓当の射撃を受けて撤退。復活した趙雲を孫権に当てて攻城を防ぐも、徐盛の麻痺矢に阻まれ、王異の攻城を許してしまう。兵力の少ない趙雲の撤退を避けるため、やむを得ず「増援の法」を発動させる劉備軍。○○軍は再び徐盛の「麻痺矢戦法」を発動させてさらなるリードを奪い、ひとまず互いに体制を整えるべく帰城。

46カウント

体制が整った劉備軍は「八卦の陣法」3体がけで攻城を狙うも、○○軍は「連環の法」と「暗殺の毒」で対抗。結局弓の射撃も手伝って攻城できずに、この攻勢を防がれてしまう。ここで端攻城に行った【R】貂蝉の攻城が決まる。

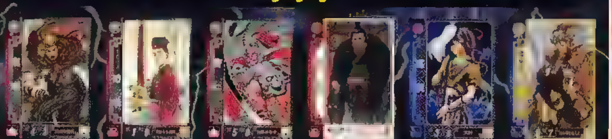
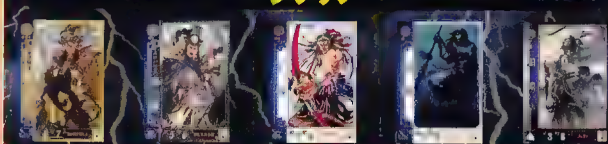
15カウント

「八卦の陣法」2体がけで最後の攻勢に出る劉備軍。これに対し、「麻痺矢戦法」を発動した徐盛を姜維で「挑発」する、効率よく撤退させることができず、ここで入ったのは壁攻城1発のみ。この間また端攻城を狙った貂蝉が機動力で諸葛亮をかく乱し、攻城ゲージがたまる寸前で諸葛亮に止められるも、ここで「破滅の舞」を発動させ、攻城を成功させてさらなるリードを広げ、このまま○○軍の勝利となった。



地形と部隊数の差を生かして攻城に貂蝉を向かわせ、「八卦の陣法」3体がけは槍弓と「暗殺の毒」で撃退した全部将が○○軍

ポポポ 対 シフクノ

初期配置



地形は互いに優劣の付かない平地。シフクノ軍は弓の射撃を突撃オーラでさらうため【R2】周瑜を一番先頭に、その後ろを弓兵でカバーし、弓を撃たれることを最も嫌う槍兵の【SR】孫堅を最後方に配置。ポポポ軍は開幕士気が無い状態でのぶつかり合いは不利と判断し、自城を生かすための全部隊横一列の配置。すぐに帰城できる状態で、引き気味で応戦する構えだ。

戦いの流れ

91カウント

互いに様子見をした後、ポポポ軍は士気がたまるまでは余計な乱戦は不要と判断したのか、全部隊帰城。その隙にシフクノ軍は敵城前のやぐらを二つとも破壊することに成功。

87カウント

やぐら破壊後、そのまま攻めを持続しようとしたシフクノ軍だが、ポポポ軍の【R】曹仁に「刹那の号令」を使われて半壊滅状態にされてしまう。

77カウント

チャンスとばかりに攻城へ向かうポポポ軍。シフクノ軍は主力の【R2】孫権と【SR】孫堅を撃破され、兵力の少ない周瑜と丁奉のみとなってしまう。当然守りきる術は無く、さらに「刹那の号令」を使った猛攻を展開したポポポ軍が城ゲージの約8割を奪うことに成功。「麻痺矢戦法」などでからくも落城は逃れたシフクノ軍だが、自軍は壊滅状態にあるためカウンターは成立せず、甚大な被害だけが残った。

53カウント

反撃に出るシフクノ軍に対し、ポポポ軍は【SR】孫堅と曹仁を含む3部隊で対抗。「刹那の号令」を使うも【R2】周瑜の火計を受けて帰城を余儀なくされる。だが、曹仁を生かすことに成功したポポポ軍は攻城に来たシフクノ軍を、残存部隊に「刹那の号令」をかけて防ぎ、シフクノ軍を追い払う。

29カウント

「我が屍を越えよ」を使ったポポポ軍に対し、「連環の法」を発動させたシフクノ軍。ここを孫堅の撤退のみで凌いだシフクノ軍がカウンターに転じる。

10カウント

「若き王の手腕」を発動させ、最後の攻めに望みを託すシフクノ軍。ポポポ軍はここで「再起の法」を発動。復活した全部隊を出城させ、「刹那の号令」で防戦に望むも、周瑜の火計が「NOWだ！」とばかりに火を噴き、孫堅以外が撤退するという大惨事に至ってしまう。ここでシフクノ軍は城ゲージを6割程度削ったものの、時既に遅し。逆転には届かず、ポポポ軍の勝利となった。



「刹那の号令」をメイン計略としてうまく機能させていたポポポ。開幕の士気が3の状態では無類の強さを誇る計略だ。

大会使用率上位武将その2：第2、第3グループに登場したのは人馬デッキの面々（【C】蔡ら、【R】董卓、【R】馬超、【UC】馬騰、【C】侯成、【R】華雄）。もはや説明不要。人馬デッキがそれだけ多かったということですね。これらに食い込んできたのが【UC】張飛、人馬デッキに並んで多い八卦デッキなどに組み込まれている。実は【LE】張飛と合わせると使用率が1位になるのは秘密だぞ。

全国決勝大会出場者

ここがすごかった!?

ここではプレイングに限らず、全国決勝大会で見ることができたいろいろな「すごかった!!」をお伝えしていこう。次回の全国大会には、きっと来る気になるはず!?

全国決勝大会ともなると、連続突撃などの兵種運用テクニックはどの選手も身に付けていた。しかし、それでも見ている者に「すごい！」といわせるものが彼らにはあるのだ。彼らの見せてくれた「すごい！」は次回全国大会に受け継がれることだろう。

全武将が〇〇の弓さばき

全武将が〇〇が劉備戦で見せた弓兵の立ち回りは非常にうまかった。開幕、【SR】趙雲で弓集めをしようとした劉備軍に対し、きっちりと弓サーチを変えて主力の槍兵2体に射撃を当てている。【UC】徐盛の「麻痺矢戦法」を発動してのマウント時も、撃破に要する時間が一番時間が短い【SR】諸葛亮から狙い、撤退させている。その結果【R】姜維の挑発を誘発させ[illegible]士気を使わせた上で攻城に成功。帰り際にも「麻痺矢戦法」で趙雲を止めて【C】韓当[illegible]



韓当と徐盛二人で下がろうとするも、煙から趙雲が追いかけてくることを予測し、しっかり対処している。

槍撃の鬼！　大軍師！

残念ながら2連覇こそならなかったが、今大会を通してかなりの仕上がりを見せた大軍師荀銀STO。全国大会出場者の中でも氏の槍撃の精度は他の追随を許さなかった。6枚デッキというプレイが煩雑になりがちなデッキを使いながらも、きっちりと槍撃を成功させるプレイング技術はさすがは大軍師といったところか。

どの試合でも見事な槍撃を繰り出し、会場を沸かせていたのだが、その中でもCHIKIN戦で見せた、相手の魏延と武力16の張飛を撃破するに至った連続槍撃の破壊力には会場から拍手喝采が起こり、槍撃の極みといっても過言では無いプレイングを披露してくれた。あれほどの槍撃精度を誇るのであれば、武力1の【R】龐統ですら、相手にとっては脅威となるのは間違い無い。



無駄に乱戦することなく、槍撃を繰り返す大軍師。距離感・タメともに見事に把握している。

すごいパフォーマンス

今大会では、選手紹介の時点から選手のパフォーマンスがさく裂！　まずは全武将が〇〇とアシミニが登場時にその仲の良さを見せ付けた。続いて登場したシフクノは何と（なぜか）【R】曹操のコスプレをして登場！　ギャラリーに対し「必殺の炎……放つのは？」と呼びかけ、それに会場が答えて「今だー（NOWだー）！」の大合唱。

アシミニは対戦時に上着を脱いだのだが、その上着の下に来ていたシャツの背には「I♡GO（呉）」のプリントが（笑）。ほかにもMCと会場の空気に対して、反計できる士気が無かった元祖（？）JoyToyによる「M字開脚」や、三国玉露同盟のエア三国志は、筆者も正直悪いなとは思いつつ、大いに笑わせていただいた。とにかく何とも楽しい大会（イベント）でした！



残念ながら負けてしまったアシミニ。しかし、その弓主体デッキを貫く姿勢は多くの人に感銘を与えたことだろう。

これぞ炎帝の妙技!!

YO3が大軍師荀銀STOとの戦いで見せた立ち回りには脱帽。カウント以降のシーンで、候成で城門を攻城しつつ、董卓で甘皇后を撃破せんとけん制し、相手の廖化と突撃し合い、その行動を制限したシーンは圧巻。結果的に攻城を数回成功させ、甘皇后も撃破している。あの状況では最上の結果だろう。全国大会準決勝という大舞台で、前回覇者荀銀STO相手に、これだけの動きができる冷静さとプレイングスキルには鳥肌を覚えるほどだった。



騎兵の突撃ダメージと機動力の高さを存分に生かした炎帝の立ち回りは、終始見事の一言。

馬周瑜への愛……

義勇兵シフクノは自身の得意な前バージョンで皇帝にまで上り詰めた大徳デッキではなく、なんとその愛から馬周瑜（【R2】周瑜）を使っての参戦。弊誌上での宣言通り、決勝大会では馬周瑜入りの虎呉バラで登場。初戦から必殺の炎を放ち、敵をせん滅していた。中でもJoyToy戦では、その試合中に3発も必殺の炎を放ち、その上できっちり勝利を収めた。彼にはぜひとも全一馬周瑜使いの称号を[illegible]



彼の周瑜の必殺の炎は「NOW[illegible]」。[illegible]も巧みに使って会場を沸かせていたぞ。

すごい誤爆（笑）

初戦の劉備戦では個性的な6枚デッキを巧みに操り、見事な勝利を飾った全武将が〇〇だったが、2回戦の対YO3戦で悲劇は起こった……。開幕ひとまずアドバンテージを取ることに成功した全武将が〇〇軍。YO3の「人馬の大号令」による逆襲に対し、いざ策を講じようとした瞬間!!「金城鉄壁……準備開始」。彼の悲痛な叫びと共に、開場にいたすべての人がため息をつき、全武将が〇〇の大会はここで幕を閉じました。



百歩譲って発動してくれればまだよかったが、タメを開始したのは乱戦の真っ只中……。プチッとな。

三国志大戦2

大会使用率上位武将その3:第4グループは【C】夏侯月姫、【C】陳羣、【C】廖化、【C】潘璋、【LE】諸葛亮、【R】関銀屏、【R】姜維、【SR】孫堅がランクイン。【SR】孫堅、【LE】諸葛亮といったキー武将のほかは、デッキのアクセントとなる計略持ちや、コスト1で優秀な武将が登場。ちなみにサイドボードの筆頭である陳羣がひっそりとここにランクイン。何となく頼りになるかも知れないからね（笑）。

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

三国投稿演義

ついに読者投稿コーナー「A-Fro」から独立し、当「銅雀台」で営業開始となりました『三国志大戦2』投稿コーナーがこちら！　今後もあらゆる投稿で支えていただけるとうれしいです！　皆さま書って参りましょうぞ!!

今月の一騎当千



（宮城県　榊水夏さん）

☆馬超をも退けた三国志屈指の女傑・王異を艶やかに描いた快作です！　王異の後ろ姿はカードにも描かれていませんから、実に新鮮ですね。美しくも凛々しい、【SR】にふさわしい風格です。

全国大会活躍武将再戦演義!!

今回は決勝大会で大活躍した武将たちの投稿イラストを大特集！　観戦していた人なら、イラストとともに名場面の数々を思わず思い出すこと請け合い！



（広島県　K☆ペンギンさん）

☆「全武将が○○」氏がデッキに投入し、「YO3」氏との対戦では【UC】馬騰をはじめとする騎兵たちに、地獄を見せ付けた【UC】董白！　董白の性格に加えて、その幼さや騎兵としての快活ぶりまで伝わってくる一枚です。というか見えてますよ♪



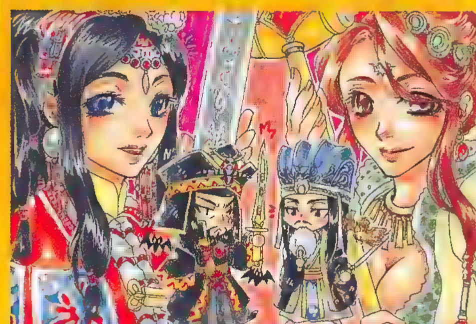
（山口県　里田里見さん）

☆全国決勝大会では「劉備」氏が使い、今や【LE】趙雲と共に全国に名を馳せる【SR】趙雲。子龍の字に恥じない龍のごとき闘気と、それをも秘めるほどに冷静な智将の風貌、両方が見事に描かれています！



（三重県　睦月那弥さん）

☆かの大軍師が観客全員の度肝を抜いたデッキの主軸、【UC】甘皇后タマ。1コス武将たちがあれだけ頑張れたのも、この方のおかげでしょう。『3』では戦器がナース服で、計略効果も大幅UPとの噂も！（嘘）



（福岡県　皐月トミィさん）

☆諸葛亮と司馬懿、賢妻（恐妻？）と共に対面!?　大会では諸葛亮は【LE】ばかりでしたが（笑）。今後も全国対戦で、この二大軍師は無視できません！

fan114 命がけの推挙

こちらでは本誌随一の三国志猛者・fan114が、毎月一枚秀作イラストを選んでコメントして参ります。あ、命がけの推挙ではありますが撤退はしませんのでご了承を～

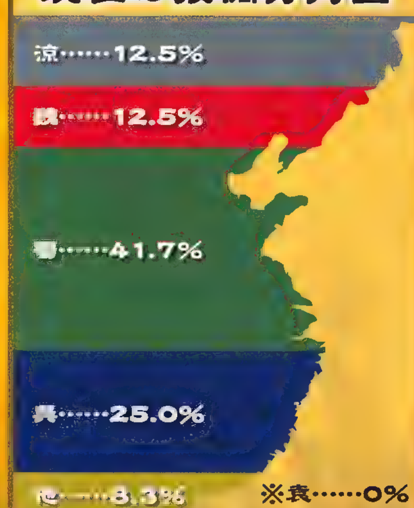


（岡山県　鴉文君）

今回の全国大会で「ポポポ」氏がその力を存分に発揮させて決勝の舞台まで登りつめ、その強さを知らしめた【SR】孫堅。この渋い雰囲気と、また、力強くも優しさがにじみ出たタッチに惚れましたｗ　もう見れば見るほど味が出てきてかなり好きな作品です。

【R】孫堅ではなく、どっしりと構えた【SR】孫堅であることもポイントが高いですね。その傍らには孫呉三代に仕えた宿将の韓当と程普が付き従っています。特に程普の男臭い笑顔は、見ているこちらも楽しくなってきますね。戦からの凱旋なのか、はたまた戦地へ赴く出立の瞬間なのか……。どちらにしろ「江東の虎」の名に恥じず、威風堂々たる姿は見事の一言ですね。孫呉に栄光あれ！

現在の投稿勢力図



当「銅雀台」では「三国志大戦」をより多面的に楽しむべく、皆さんからの投稿をお待ちしています。イラストや文章、写真の投稿はもちろん、「こんな企画やってみて！」など、「三国志大戦」に関係するアイデアや投稿ならばなんでも大歓迎です！　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係

fan114コラム！

三国志大戦満漢全席



イラスト：閃屋

こんにちはfan114です。前回は読者の方に投稿していただいたイラストを紹介させていただきました。残念ながらスペースの関係で載せることができなかった方もいらっしゃるんですが、本当にみなさんうまかったり、個性があったりするので見ていてとても楽しいです♪　送ってくださった読者の皆さま、本当にありがとうございます。送っていただいたイラストなどはすべて目を通して、(*´Д`)ハァハァしていますので、これからもどしどし送ってくださいね♪

それでは決死の覚悟で語らせていただきますぞ！　今回は先月行なわれた「覇業への道 ～龍虎の咆哮～」について語りたいと思います。まず、びっくりしたのは来場者の数！　なんと1000人超えとのこと！　今回僕はプレスとして会場に足を運んだのですが、ホール内はもちろんのこと、ロビーまで完全に埋まってしまい、建物外で観戦することになってしまった方も多くいました。これだけ『三国志大戦』のファンがいるんだなぁと、改めてこのゲームのすごさを実感し、プレイヤーの一人としてその面白さを共有できる人が多くいるということに感動しました。セガさんには次の全国大会ではもっと大きな場所を用意してもらいたいですね。あの人数が一度に同じ場所に集まる様子は、考えただけで興奮します。セガさん頑張ってください（笑）！

会場には会場限定グッズの販売や、『三国志大戦DS』の体験コーナーなどもあり、ユーザーにはうれしい限り♪　どちらも行列ができていました。僕も限定トップローダー欲しかったんですけど、買う暇が無くて断念（泣）。

今回は対戦が行なわれる前に、出場者の紹介VTRが一人ずつあってメチャ面白かったです（笑）。あれは必見！　いざ対戦が始まると、盛り上がりは絶頂に。MCと実況の方の盛り上げもあり、あの雰囲気は会場でしか味わえないもので、鳥肌が立ちました。

そして試合は熱い戦いの記録を残して頂へと向かっていきました。今大会の頂点を極めたのは「YO3」君主！　前大会覇者の大軍師「荀銀STO」君主を破り、決勝でも何人もの強豪を倒して勝ち進んできた「ポポポ」君主を破っての見事な優勝。人馬デッキの評価は高いですが、ああいった大会できっちりデッキのポテンシャルを生かすことの難しさは語るまでもないでしょう。各試合で見せた絶妙な立ち回りには感心するばかり。「YO3」君主、本当におめでとうございます♪

今回僕は最終予選の八王子大会のみ参加したんですが、1回戦で敗退（泣）。でもモチベーションが低かったので、「まぁ仕方ないか」ぐらいの気持ちだったんですが、今回観る側として参加してみて、やっぱりあの舞台にまた立ちたい！　という感情がふつふつとこみ上げてきました。また次回、全国大会規模のイベントがあれば選手として参加できるよう、積極的に大会に臨みたいと思います！　決勝大会で会いましょう!!

～お知らせ～

「三国志大戦２全国大会DVD 覇業への道 ～龍虎の咆哮～」近日発売！

去る10月22日に行なわれた「三国志大戦2 全国大会 覇業への道 ～龍虎の咆哮～」のDVDがついに登場！　全試合を実況付きで完全収録しているだけでなく、大好評だった選手紹介映像も収録。さらには、第1回全国大会覇者「荀銀STO」大軍師によるバトルレクチャーも収録！　買うしかない!!



全国大会で繰り広げられた熱戦がすべて収録されている。今後のプレイの参考になること請け合いだ。強者に学べ！



©SEGA

全国大会の告知ポスターでお馴染みのこちらのイラストが目印！　クリスマスプレゼントにも最適の一本だ（笑）！



大会ですべてのギャラリーを魅了した大軍師「荀銀STO」氏のプレイングが解き明かされる！

タイトル	：	三国志大戦2全国大会DVD 覇業への道 ～龍虎の咆哮～
発売日	：	2006年12月21日予定
価格	：	DXパック標準価格8925円（税込） ※DXパックはセガダイレクト専売 通常版標準価格5040円（税込）
内容	：	本体DVD、Exカード No.009「孫策」（初回封入特典）、※三国志大戦2 全国大会記念コイン（ピュアシルバー）、※君主名鑑、※フルキットバッグ　※印はDXパックのみ付属

「三国志大戦２DVD 将星演武」発売中！

全国の強豪プレイヤー同士の激戦を収録したDVD「三国志大戦2DVD 将星演武」は好評発売中！　あの人のあのデッキが見たい！　という欲求に応える一本です。DVD2枚組でこの価格は“壊れ”です（笑）。



ここでひっそりと隠しコンテンツを見る方法を伝授！　2枚目のDVDに収録されている“最後の試合”を再生すると、わずかな時間だが画面下部に「将星演武」というロゴが表示される。このときに決定ボタンを押せば隠しコンテンツである覇王座談会に移行できる。ぜひ見てみよう！

タイトル	：	三国志大戦2 DVD 将星演武
発売日	：	2006年11月16日（発売中）
価格	：	標準価格3990円（税込）
内容	：	全国の強豪プレイヤー（アシミニ、黄金の隼、栄斗、菊、荀銀STO、初志完徹5、仁義なき青井、全武将が○○、ノイ、ぱちろ～3、fan114敬称略）による頂上対決、バトルレクチャー、大都督栄斗の香港遠征記、覇王座談会（隠しコンテンツ）など

三国志雑記2

「三国志大戦2 全国大会DVD 覇業への道 ～龍虎の咆哮～」と「三国志大戦2 将星演武」はセガダイレクト（http://segadirect.jp/）で購入可能！　売り切れ必至のこのDVDは早く買わないともう見られないかも!?　ちなみに担当編集のおじゃはサンプルを見たけど、どちらもすっげー面白かった。自信を持ってお薦めできるDVDですよ！



覚えることはまだまだ多い！

旋光の輪舞SP

今回は知っておくと得する細かいテクニックを紹介。好評連載中の「センコロのおへや」では、待望の設定資料やXbox 360版の情報をお届け。グレフ公認の関東大会も要チェックだ！

旋光の輪舞SP
■メーカー：グレフ
■ジャンル：対戦弾幕シューティング
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2006年8月（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

Text：黒鉄タカスエ　協力：マンボウ

細かいテクニックを知る

近接攻撃の間合い、画面の位置取りは気付きにくいが意識すれば確実に戦力アップできるネタ。きっちりと把握しておこう。

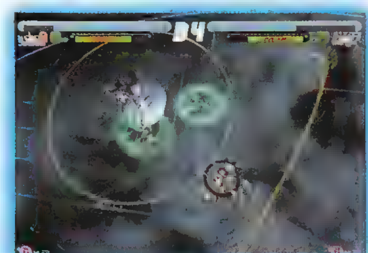
近接攻撃間合いの把握

近接間合いは各キャラそれぞれの距離が違い、この間合い内では近接攻撃が出てしまうため、弾幕技以外での射撃攻撃ができなくなってしまう。M近接はキャンセルできるため、暴発しても被害は少ないが、S近接にはキャンセルが掛からない。広いS近接間合いを持つキャラは、くれぐれも暴発を誘われないよう注意しよう。

画面の位置取りについて

このゲームの視点は真上からリングを見るものではなく、手前側から奥へ向かって多少斜めにリングをとらえるようなものになっている。ゲームの特性として「弾は画面外に出ると消える」というものがあるため、上級者はこの視点による画面の「広さの違い」も考慮に入れた立ち回りをする。

この原理を応用した戦術としては、ミカAのフルレンジショットが代表的。画面上位置でフルレンジショットを撃った場合、後ろに飛ばした弾もきちんと画面に収まり切るため、すべての弾を有効利用することができるのだ。逆に下位置で撃つと、後ろに飛ばした弾の大半が画面外に出て消えてしまうため、効果を十分に発揮できない。細かい違いだが、覚えておけば戦力アップだ。



マイン裏からの攻撃を得意とする櫻子でもこの距離まで潜り込んでしまえば攻撃はできない。



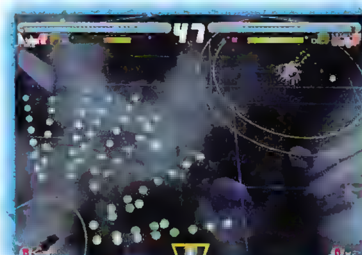
このゲームにおいて近接間合いが狭いというステータスは必ずしもデメリットではない。



画面を広く取ることが出来る上位置でのフルレンジショットは画面内に大量の弾を停滞させ……、



その弾が全方位に展開するのでゲージを消費する価値のある技といえる。しかし（写真右上へ）、



画面外に近い下位置でのフルレンジショットを撃つと弾の大半が画面外に出てしまうため……、



本来の能力の大半が失われてしまう。これではゲージを使うだけ無駄といえる。

センコロ事典SP　**画面外に出ても消えない弾の有効活用**：一部弾幕技とS攻撃は、画面外に出ても当たり判定は消えるものの存在自体は消えない。これを利用して画面外からバーストボールを飛ばして弾消し効果のある攻撃をすり抜けさせたり、判定が無いことを利用して設置中のトラクターマインを壊されないようにするなどの芸当が可能になる。



センコロのおへや

はいらんだ～ずへうん!!



『旋光の輪舞 SP』ファンページ「センコロのおへや はいらんだ～ずへうﾞん!!」の第2回は、お得な情報が目白押し！ 大会、設定資料など要チェックですよ！

タイトルイラスト：高山瑞季

ムック告知ですってよ奥さん

なんと、またムックが出ちゃいますよ！ 特大ビジュアルを多数使用した設定資料、描き下ろし多数のイラスト集のほか、多くのゲストイラストレーターさんがこのムックのために集結！ これはもう、全宇宙のランダーたちに強力に大プッシュしていきたい！ もちろん、対戦に役立つ細かいデータも完全サポートでバッチリ OK！

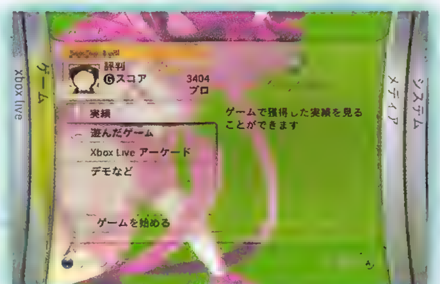
発売は1月予定！ 曽我部センセイが今死にそうになりながら大量にイラストを描き下ろしてくれているので、応援の電波を関東方面に放出しよう！ ツィーきゅんとの約束だっ！



アイコン＆テーマ配信中！

Xbox 360 のネットワークサービス「マーケットプレース」にて、現在『旋光の輪舞 Rev.X』のゲーマーアイコン＆テーマが配信中！ これは、Xbox 360 のメニュー画面を変更するもので、各キャラクターのものがそれぞれ個別にダウンロードできる。アイコンに関しては、アーネチカやアンセルのものも用意されているので、サブキャラファンも大満足間違い無し！

お気に入りのキャラクターのアイコン＆テーマを設定して、Xbox 360 をセンコロ一色に染め上げよう。それでこその真のセンコロファン！



これで愛するキャラクターといつでもいっしょ！ 毎日画面でお出迎えしてくれる感動を、キミも今スグ体験してほしいッ！

関東大会ふたたびっ！

『SP』初、通算で3回目となる関東大会「Do Loudly, ROUNDERS!」が開催決定！ 既に予選は始まっており、ゲームファクトリーマグマ川越店での決勝大会へ向けての激戦の火ぶたは切って落とされている。腕に自信のあるハイランダーよ、集結せよ！ なお、詳細は同店舗の公式ホームページ内専用ページにて告知されているので、チェックしてみよう。

公式 HP：http://magma-kawagoe.com/senko/



旋光の輪舞 LIGHT SCAMPER 出張版

[illegible]からコーナー[illegible]したコーナー。イラストへのコメントは、[illegible]氏が担当しているぞ！ キミの[illegible]いをイラストにこめて、どしどし送ってくださいー！



(京都府 [illegible]さん)
[illegible]やかエロスでナイスです[illegible]

(京都府 [illegible]ろはん)
[illegible]





[illegible]

「簡単AT」活用法&ドリフトモードを攻略第一弾

BATTLE GEAR 4 Tuned
BATTLE GEAR 4 Tuned
バトルギア4チューンド

意外にも重要な攻略要素が隠れている簡単AT。そこで今回は、新機能の簡単ATを使って、新コースの攻略ポイントを探ってみた。併せて、今作から搭載されたドリフトモードを攻略する際に重要となるポイントを紹介していくぞ。

バトルギア4 Tuned

■メーカー	タイトー
■ジャンル	レースゲーム
■操作方法	ハンドル+ペダル×2+ギア+サイドブレーキ（プロ筐体のみペダル×3）
■発売日	2006年11月（稼働中）
■使用基板	TAITO Type X+（プラス）

Text：ずるずる◉

初心者はもちろん上級者も納得!! 完走への近道は『簡単AT』から学ぼう！

「簡単AT」のスゴさは、減速が必要なきついコーナーで、本来ドライバーが行なわなければならない減速を、自動で行なってくれるところにある。この超便利な機能のおかげで、コントロールが難しい「Sクラス」のマシンでも、難無く最速ラインをトレースできるのだ。この便利な機能を活用して、難コースのコーナーをきれいに走り抜けるテクニックを覚えていきたい。

トレースする最速ラインは、タイムアタックのような単独走行時に、ハザードボタンを押すと路面に表示される。ラインは矢印状になっていて、赤くなっている部分が減速ポイントだ。

この超便利な機能を活用すれば、最速への道のりをショートカットできるぞ！

キツイヘアピンは進入で決まる





きついヘアピンのミスの多くは、減速開始ポイントが遅れることによって起きる。その減速開始ポイントは、自動ブレーキが作動するタイミングから知ることができる。

複合コーナーはこう走れ!!




複合コーナーで難しいのは、どの部分でインを突くのか、どこでラインをふくらませて加速するのか、ということろ。そのラインと減速ポイントを教えてくれるのだ。

『BG4 Tuned』開発者に聞く！ 6速ミッションはここに気を付けろ!!

プロフェッショナル筐体には、シリーズ最高峰の臨場感を求めた三つのポイントがあります。

- 操作システム＝クラッチ付き6速ギアとステアリング舵角の拡大による本物感
- グラフィック＝液晶ワイドモニターによる高精細な画像と視野の拡大
- サウンド＝新サウンドアンプと大型フロントスピーカーによる5.1chサラウンドの強化

この筐体は、マニュアル車を操る楽しさ、そして本物感の再現を目標に開発を進めました。ゲームを演出するだけの、単なる豪華装備ではないということでDXとは呼ばず、プロフェッショナル筐体と呼んでいます。

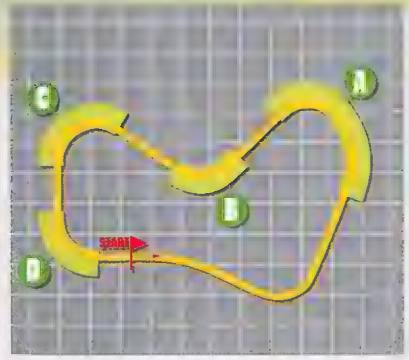
最大の特徴となるクラッチ付きの6速シフトは、実車と同様にシーケンシャルと比べると、シフト操作が素早くできないため、タイム的には不利になります。しかしこの操作こそが、ほかでは得られない本物感と充実感となり、最大の売りとなっています。不利な操作系ですが、唯一有利なのは半クラッチ（クラッチを半分踏んだ状態で駆動の伝達力をコントロールする操作）が使える点でしょう。半クラッチを覚えるとわずかですが速いスタートダッシュを決めることが可能になり、シフト回数が極端に少ないコースではこのアドバンテージを生かせるかも……しれません（笑）。

ドリフトモードにおいては、リカバリーテクニックの一つとして、クラッチ蹴り（エンジンの回転数が低く駆動力が弱い状態から、アクセルを踏んだまま、クラッチを踏んで戻す操作。エンジンの回転数が上がり駆動力を得られるので、ドリフト走行によく使われる）が使えるので、失速してもシフトダウンをすること無く、すぐにドリフト状態に戻すことができます。

クラッチ付き6速シフトは、究極の速さで見れば不利です。しかし本物っぽいテクニックも使えるゲームになっているはずです。きっと楽しんでいただけると思います。

タイトー『バトルギア4 Tuned』プロジェクトチーム

新コース攻略①
初級B



旧作の初級コースとして使われていたコースが再び登場！　一見、簡単そうに見えるこのコース。しかし、速いマシンだとインをキープし切れないコーナーがある、複合コーナーがある、コース幅が変わるコーナーがある、などの理由から意外に難しい。

無理にインを突いてスピードが落ちてしまったり、切り込むタイミングが遅れてインを突けなかったりするミスを、自動ブレーキと最速ラインを表示することでしっかり予防しよう。

POINT A　後半のコーナー進入を考えて走る

前半の緩いコーナーはあまりインを突かないように。なぜなら、後半のキツイ部分を外側から速い速度で進入できなくなるからだ。そしてイン側に寄り、最後の加速ラインに乗せよう。



手前のコーナーのインを早めに離れることで、奥のコーナーのインにグリップしながら突っ込めるようになる。

POINT B　オーバースピードに注意！

きつく曲がっている上に、下り坂で速度が上がるのでインを突くのが難しい部分。思い切って切り込んで、早めにブレーキをかけることが重要。



大きくハンドルを切るので、早めにブレーキングした方がいい。インへ寄るためのグリップ力を確保しよう。

POINT C　コース幅が狭くなる！

速く走るには最短コースを走りたいが、そうすると後半でコース幅が狭くなるのでコースアウトしてしまう。後半のラインに乗せるために、早めに右側にふくらんでインに切り込めるように。



ここの複合コーナーは後半で決まる。加速を優先し、後半のラインの弧をできるだけ大きくして、インを駆け抜けよう。

POINT D　コーナー出口の幅を利用しよう

アウトインアウトで走るが、出口付近の一部が広くなっている。少しラインをふくらませて加速しよう。ただし、すぐに戻らないとぶつかるぞ。



進入前に軽くアクセルを緩めると、グリップ力が増してインを突きやすくなる。一気にインを突いてからアウトへ！

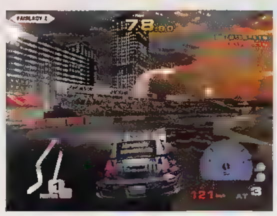
新コース攻略②
中級B



ドリフトモード用に新設されたコースを最速を目指して走ってみた。ここの特徴は、コーナーとコーナーの間隔が短く、素早い切り返しを要求されること。まさにドリフトのために作られたコースだ。そのためハイパワーのマシンでは、多少滑らせてでも短時間にマシンの向きを変え、トラクションをかけながらインをキープしていくことになる。注意するのはインの縁石。これに乗り上げ過ぎると跳ねてラインを外してしまう。攻め過ぎないようにしたい。

POINT A　グリップ走行にこだわるな！

ここは右、右、左、右とリズミカルにインを突いていく。しかし後半の左、右が難しく、なかなかインを突けない。減速をしたくなるが、ここはさらに速く、大きくハンドルを切ることが重要。



最初の右二つは丁寧に。そして素早く右側に寄り、左へ最速で切り込む。直後に右へ切り返して、インを突くこと。

POINT B　思い切って切り込もう

左のきついヘアピンコーナーだが、減速ポイント覚えて、早めに切り込めればそれほど難しくない。切り込み過ぎて縁石に乗り上げないように。



この辺りで減速すればふくらむ要素は無くなる。大きく切り込んでも滑ることは無く、インを突くことが可能だ。

POINT C　インを攻め過ぎないように

右の後、すぐに左に切り返すここは、最初の右の進入で減速が足りないと出口でラインがふくらんでしまう。すると、緩い左をクリアーできても次の右コーナーで壁に激突してしまうぞ。



右の次にある左コーナーの脱出でふくらまなければ、激突せずにクリアーできる。と同時に、直後の右が楽になるぞ。

POINT D　メインストレートへのラインを大切に

大きく右へ曲がる前半のコーナーは、できるだけインをキープ。最終コーナーはラインの弧を大きくしていき、高いスピードで抜けていこう。



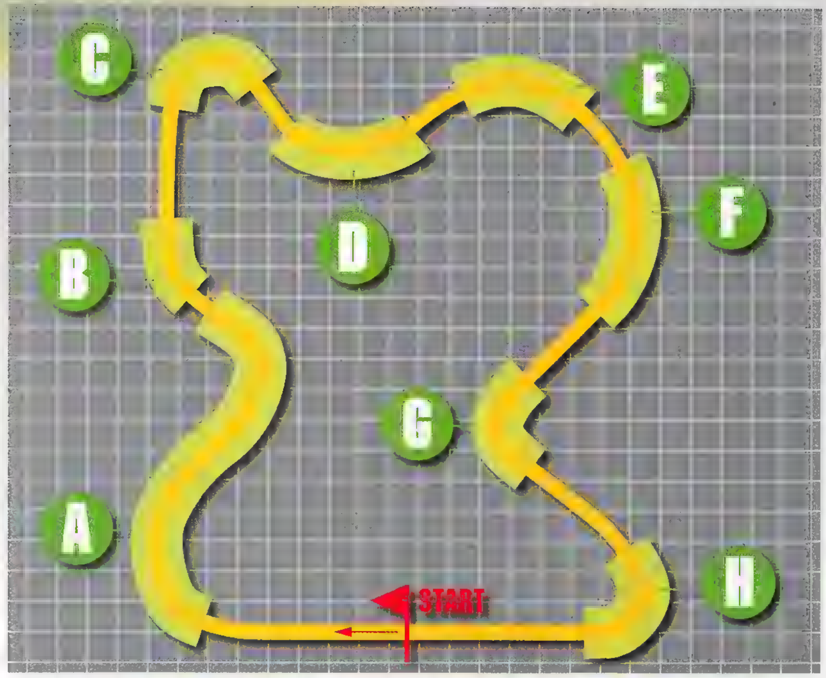
前半の右のインは、縁石に乗り過ぎると跳ねて切り返せなくなるぞ。十分に注意して曲がり、左へ切り返そう。

目指せ10000ポイント!!
ドリフトモード攻略 中級編

いかに派手なドリフトを決めて高得点を稼げるかがドリフトモードの目標となる。その要となるドリフト走行だが、ポイントが加算される区間が決まっている。その区間は右のマップの通り。区間内でできるだけ長く、そしてアングルの深いドリフトを決め、3周の合計で10000ポイントを狙おう！



Sクラスのマシンでトライ。スタートダッシュでナイトロを使って加速すれば、第1コーナーのドリフトがやりやすくなるぞ。



ドリフトポイント A 目標値700pts.

距離が長いこの区間をドリフトでつなぐのは、切り返しがあるために難しい。重要なのは進入。少し減速してドリフトさせるが、減速が強過ぎると途切れ、弱いとコースアウトする。



減速による荷重移動でテールを振り、向きを大きく変えてインを突く。そしてハンドル操作でラインを調整しよう。

小刻みにハンドルを操作してラインに乗せること。切り返しは遅れるとインを突けないだけでなく、ドリフトも途切れてしまうので、早めに行なってドリフト状態でラインを調整しよう。アングルを深くできれば1000ポイントも狙えるぞ！



インから離れそうなときは、アクセルを緩める。荷重移動で向きを修正し、ふくらむ力を弱めてラインを維持していこう。



ドリフト走行の切り返しは距離が必要になる。コースが左に曲がる前に早めに切り返そう。向きを変えてインに向かってドリフトしていく。

ドリフトポイント B 目標値200pts.

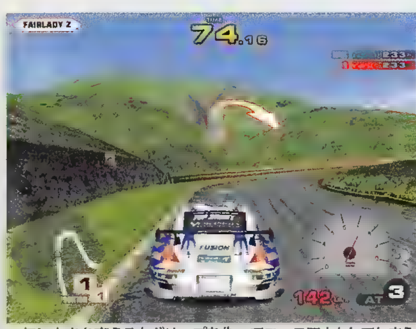
この区間は短く、コーナーも小さいのでドリフトがしにくく、得点が伸びない。ここはアクセルを少し緩めて大きく切り込み、ゆっくりハンドルを戻しながら抜けていこう。



前の区間で手こずるとラインが合わせられず稼げなくなる。慌てず大きく切り込んで、アウトインアウトで抜けよう。

ドリフトポイント C 目標値600pts.

最終コーナー同様にきついコーナーだが、このコーナーの方が手前に加速できるストレートがあるために減速が遅れやすい。そのため早めにブレーキをかけ、素早く大きく切り込んでドリフトに入ろう。このとき荷重移動がしっかりできているとアングルを深くできる。するとドリフトポイントの上がり方が速くなり、表示が大きくなる。アングルが深ければ深いほどポイントを稼げるのだ。思い切ってドリフトさせよう。



一気に向きを変えるとグリップを失ってコースアウトしてしまう。徐々に向きを変えながらインを突き、アングルを深くしよう。

ラインに乗りつつ、高い速度でアングルの深いドリフトを決めると、ドリフトポイントが大きく表示される。



ドリフトポイント D 目標値300pts.

ここの区間は、連続して左に2回曲がるコーナー。一つ目の左は、小さ過ぎてドリフトさせるのが難しい。この部分では加速させることに専念した方がいいだろう。ドリフトを狙うのは二つ目の左コーナー。ここでドリフトポイントを稼いでいく。

だがマシンが、2回目の左コーナーの手前で小さくジャンプしてしまうため、ドリフト中にラインが外側にふくらんでしまう。これを防ぐために、跳ねてラインがふくらむことを想定して、大きく切り込んでインをキープしよう。



一つ目の左は小さく加速中なので、ドリフトさせにくい。ここは無理せずに加速に専念。そうすれば二つ目の左で、ドリフトしやすい。



二つ目の左へ進入する際、マシンが跳ねてラインがふくらむ。進入が遅れるとコースアウトして、点数が低くなるので注意しよう。

ドリフトポイント E 目標値400pts.

右へ曲がっていくこのコーナーは、前半部分がややきつく、後半緩くなっている。後半の緩さに合わせてしまうと切り込み具合も緩くなってしまい、ラインがふくらんでドリフトポイントが計測されなくなる。そうならないために、軽く減速をしてから大きく切り込んで、ラインをキープしていこう。



減速してから切り込むことで、最速ラインに乗せながらドリフトできる。少しイン寄りを通るのがコツだ。

ドリフトポイント F 目標値400pts.

この緩いコーナーもドリフトポイントが計測される区間になっている。通常はスピードを乗せてグリップ走行で駆け抜けていくところなので、ここでドリフトさせるのはちょっとコツが必要になる。ブレーキングドリフトだと、ラインの弧が小さくなってドリフトを維持できなくなる。そうならないために、大きく一瞬だけ切り込むと同時にアクセルを緩め、テールをスライドさせる。そうすることでドリフト走行に入っていくのだ。そのままだとふくらむので、アクセルを調整してラインを維持しよう。



高速走行している状態から大きく切り込んでドリフトする方法もあるが、インに寄りにくい。切り込むと同時にアクセルを緩めよう。



ドリフトさせた後、アクセル全開のままだとグリップが回復するので、アクセルを調整してドリフトを維持していくようにすること。

ドリフトポイント G 目標値600pts.

コーナーのR自体はC、H区間よりも大きいのでコーナー自体はきつくない。しかし、手前の部分でかなり加速させているので、早めの減速が要求される。減速が足りないと、ドリフトのアングルを深くできたとしても最速ラインを維持することが非常に難しく、オーバースピードでコースアウトしてしまう。これを防ぐためには、まずドリフトが可能なスピードに落とすことが必要になる。減速による荷重移動でテールを大きく振り出して、ラインがふくらむのを抑えつつ、インをキープしていこう。

コーナーの後半部分は、次の右に曲がる最終コーナーへのラインを意識して脱出ラインを左寄りに取りたくなるが、ここは最速ライン同様にラインを外側にふくらませよう。そうしないとポイントが稼げないからだ。アクセルを少しずつ踏み込んでいき、マシンを右側に寄せていこう。



高いスピードで走っているので、早めに減速を始め、序盤はグリップさせておく。



十分にスピードが落ちてきたところで、大きく切り込みテールをスライドさせる。アングルの深いドリフトにしよう。



深いアングルにしただけで満足してはいけない。さらに稼ぐために、ふくらんでいく最速ラインに合わせてドリフトを継続していき、ギリギリまで稼いでいこう。

ドリフトポイント H 目標値500pts.

最終コーナーは、序盤が緩く、後半きつくなっているので、インを突くタイミングを後半に合わせるようにする。だがついつい序盤から深いアングルにしてしまいがち。そうなるとスピードが落ち過ぎてドリフトができなくなってしまうぞ。この状態を避けるには、ドリフトするのが早くても深くするのを遅くすればいい。

後半部分でさらにアングルを深くしつつインに寄るには、ハンドル操作ではなくアクセルを緩める。荷重移動を起こしながらドリフト状態を維持できるようにしていこう。



減速してテールを振り、きつい最終コーナーに進入する。あまり振り過ぎると後半で失速するので深くし過ぎないように!



アングルがあまり深くないので、そのままだとコースアウトする。早めにアクセルを緩めて、ふくらむのを抑えること。

AFTER BURNER CLIMAX™

鋼鉄の翼を駆り、戦いの空へ舞い上がれ！

今回はステージ5までを一気に攻略！1クレジットクリアを目指すための生き抜くテクニックを、今回の攻略からしっかり学んで確実に身に着けていこう！

アフターバーナー クライマックス
■メーカー：セガ
■ジャンル：フライトシューティング
■操作方法：アナログ操縦桿＋2ボタン＋スロットルレバー
■発売日：2006年10月中旬(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH

Text:ずるずる⑱



ステージ1では、機体を思い通りにコントロールできるようになることはもちろんだが、カーソルを動かして確実かつ素早く敵機をロックオンしていくテクニックを身に着けよう。

序盤は敵機発見からロックオンまでの時間の短縮を心掛け、中盤以降はミサイルを避けつつ攻撃できるようにし、撃墜率100%を狙っていこう！



カーソルを素早く自由自在に振れるようになり、最大の攻撃「クライマックスモード」で多くの敵をロックオンできるようになろう

この敵配置図は最大出現数を元に作成しています。プレイ内容によっては出現しない敵がいます。



ポイント攻略

POINT A　最初の敵機はバルカン砲で撃墜せよ！
スタート直後はあまり動かずに、後方から出現した敵機に素早くカーソルを合わせて、バルカン砲が当たるようにすること。

POINT B　左前方から2機出現後、続けて4機編隊！
左前方から斜めに向かってくる2機を撃墜したら、その奥から4機編隊が出現する。素早くロックオンして右に回避しⒸへ。

POINT C　ミサイルを避けつつ右から左へ切り返せ！
少し間が開いた後、右に1機出現。これを速攻で撃墜し、すぐに左へ出現する3機を撃墜しに旋回し、すぐさまミサイル回避も兼ねて右に出現する2機をロックオンすること。

POINT D　左後方から4機！　撃ちもらしはミサイルで！
まず右後方から2機、その直後今度は左後方から4機が出現。最初の2機はバルカン砲でも落とせるが、あとの4機は外す可能性が高い。撃ち漏らさないようにミサイルも併せて使い、撃墜率100%を目指せ！

POINT E　11機による一斉攻撃はクライマックスで一掃！
左前方5機、右前方6機が相手。1機ずつロックオンしていっても構わないが、ここはクライマックスモード(以下CMM)で一掃しよう。ただし油断していると敵が撃つミサイルをくらうので、下に潜り込みつつ、自機を横滑りさせて避けるといい。



ステージ2に入ると、ようやく敵も反撃らしい攻撃を繰り出してくる。それを味わうことになるのは序盤から！　心して対応しよう。

後方から2発以上撃ち込まないと落とせない敵機が出現する上に、前方からは戦闘機が続々と出現してくる。

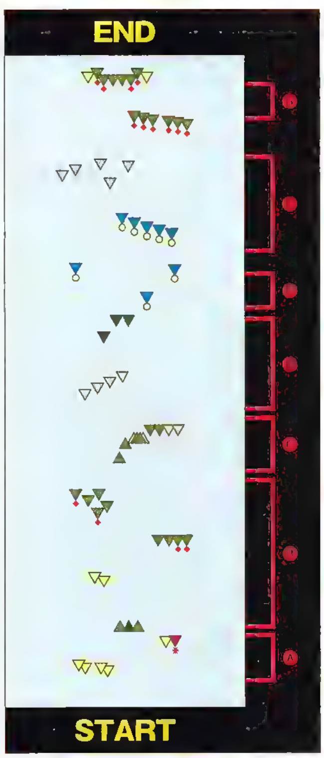
ここは無理にロックオンを頑張らずにCMMを使って展開を楽にしていこう。

後半は丁寧にロックオンをする必要があるが、炸裂弾の爆風を避ける行動も重要になる。



序盤でいきなり後方から爆撃機が出現する。ものすごく邪魔なので、前方から出現する敵機もろともCMMで一掃してしまえ！

この敵配置図は最大出現数を元に作成しています。プレイ内容によっては出現しない敵がいます。



ポイント攻略

POINT A　左前方の編隊を速攻撃墜したら右前方の2機へ！
ステージ2がスタートしたら、すぐに左前方の編隊をロックオン。すぐに右へ振って2機をロックして撃墜しよう。

POINT B　後方からの爆撃機もろともCMMで撃墜！
後方から敵編隊が出現。これを速攻で落としにいくと、直後に前方から出現する敵の攻撃に押されやすい。先に左前方の敵を撃墜し、後方、右前方、左前方からの編隊をCMMで一掃しよう。

POINT C　確実に2発ずつ撃ち込んで撃ちもらさないように！
後方からの敵機を撃墜したら、ミサイルを2発撃ち込まないと倒せないA-10Aを含む編隊が右前方から出現する。1機に2発ずつ確実にムダ無く速射すること。

POINT D　左前方にA-10Aが4機、さらにB-52Gが3機出現！
左前方にA-10Aが4機出現。2発ずつ、計8発撃ち込んで撃墜。その直後、B-52Gの編隊が出現。こちらは3発ずつ撃ち込もう。

POINT E　中央、右、左から炸裂弾を撃つ敵機に注意！
1機ずつ中央、右、左からの敵機は炸裂弾を撃ってくる。安全にいくなら1～2機だけ落としておき、あとは爆風を避けること。

POINT F　右前方から炸裂弾を撃つ5機編隊に要注意！
右前方の編隊はカーソルを1往復させるようにロックオンし、炸裂弾の爆風を左右に避け、左前方のヘリ編隊を撃墜しにいこう。

POINT G　右前方の編隊を撃墜したら最後はCMM発動！
ヘリ編隊を撃墜したら、すぐに右前方の編隊をロックオンさせて撃墜。最後の8機編隊をCMMで一掃しクリアだ。

マップ上の記号：▽……F-5E(500点)、▽……F-4E(800点)、▽……AV-8B(800点)、▼……B-52G(2000点)、▼……F-14D(1500点)、▽……A-10A(1000点)、▽……CH-47D(1000点)
◆……ミサイル弱、×……ミサイル強、○……炸裂弾、✸……必殺最強ミサイル

この敵配置図は最大出現数を元に作成しています。プレイ内容によっては出現しない敵がいます。



ステージ3は、峡い谷が舞台。その地形が障害物になるために空中の敵を撃破する展開から地表に設置されたミサイルランチャーや対空砲も撃破する展開に変わる。

山が邪魔になり、思うようにロックオンできなくなり、深追いすると山に激突してしまう。確実に地形を覚えて速攻で撃破し、敵の攻撃を防いで生き抜くことを実行しよう。



炸裂弾は爆風をよく見て、そのすき間をかいくぐろう！

ポイント攻略

POINT A 右の地表に設置された対空砲に注意せよ！

スタートすると正面中央に山があり、左右のどちらかに避けることになる。その左側にヘリ4機、右側の地表に砲台4台とヘリ1機が出現するのだが、左のヘリは難無く撃墜できるので、進路を右に取って速攻で砲台を撃破し、ヘリを撃墜して山を避けていくこと。

POINT B 右側の対空砲を速攻で壊し、左側の対空砲へ！

山の右側を抜けていくと､その先の左側にある砲台をほぼ正面で捉えたら､速攻で撃破し、急いで右へ旋回し、右の地表にある砲台3台を撃破。その先の左の砲台×3は、一番手前の砲台を撃ちもらしやすいので注意すること。

POINT C レーダーを壊して砲台を一掃し、右側の砲台へ！

大量の砲台が待ち受けているが、その中心に設置されているレーダーを撃破すると、周りの砲台も一掃できる。そのためこのレーダーを狙いに行きがちだが、その手前の右側に砲台が2台、後方からヘリが2機出現するので、これを撃破しつつ一掃するようにすること。

POINT D 右寄りに位置を取れ！

道が二手に分かれているポイントでは、撃墜率を稼ぎたいなら右側を選ぼう。その際、左の山肌にある砲台3台を撃破しておくこと。

だが、この左側の砲台に手間取ると切り返すのが遅れて、右側の砲台のロックオンが難しくなる。無理に狙いに行くと右に寄り過ぎて山に激突する。これを避けるため、手前で一度自機を右に寄せておき、左に撃ちに行ってもすぐに右側に寄れるようにするといい。



手前で右に移動しておくと左の砲台を撃破してから右の砲台をロックオンしやすい。

POINT E 真ん中ルートを選択して楽に抜けていこう！

敵の試作機（ステージターゲット）が出現。これに、ミサイルを何発も撃ち込んでいると、再び山が出現。これを避けて通るのだが、クリア重視なら左ルートが簡単だ。稼ぎ重視なら中央ルートを選択しよう。このルートであれば後方から出現する敵機を撃墜できるのだ。

POINT F 砲台が多いここはクライマックスで一掃だ！

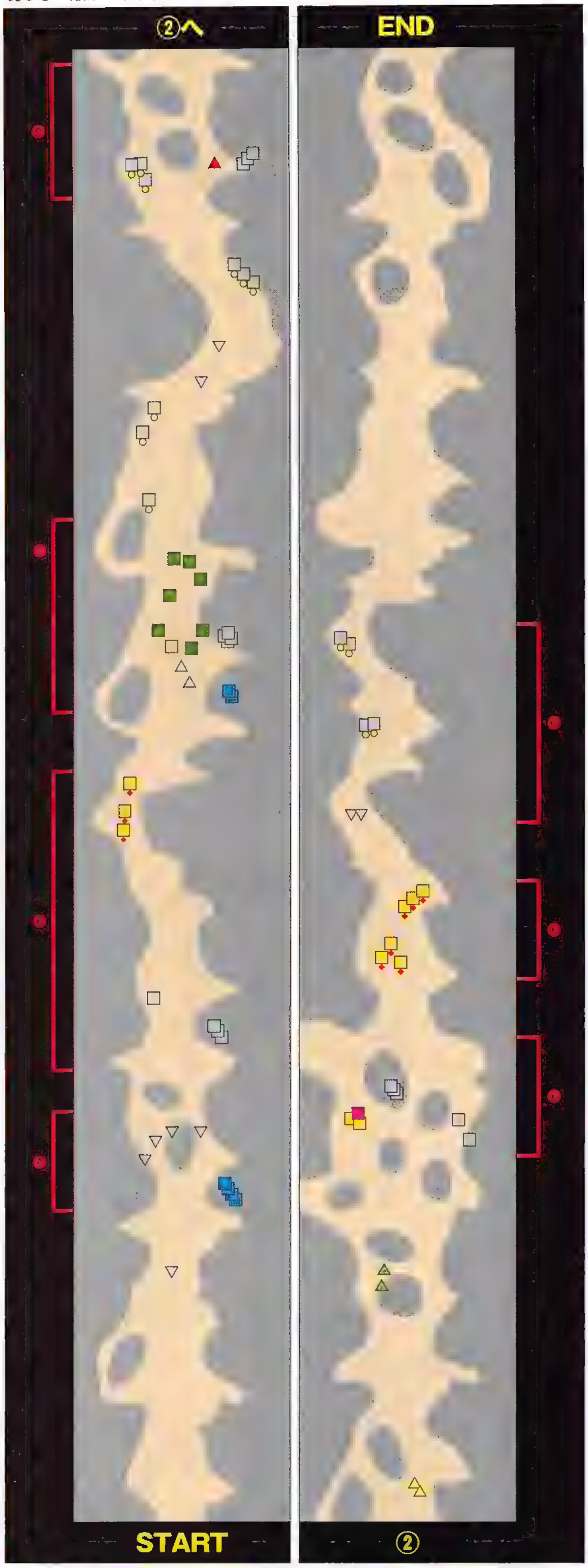
真ん中のルートを通ると右端の砲台が撃てなくなるが、それは無理に狙わず、その先の大量の砲台とヘリ4機をロックオンしよう。素早くロックオンできたら､ここでCMMを使って敵を一掃できる。その先で谷の幅が狭くなっても確実に攻撃できる準備をしよう。

POINT G 炸裂弾は落ち着いて避けよう

最後は、谷が左右に曲がっているので、それに沿って飛ぶことになる。だがその左側の2カ所に2台ずつ砲台がある。この砲台は炸裂弾を撃ってくるので、その爆風を避ける必要がある。その避け方だが、一つ目は砲台に近い左寄りを飛び、二つ目は逆に砲台から離れている右側の下寄りを飛ぼう。このときあまり大きく動くと山に激突しやすい。左右の壁との距離に注意しながら避けていくこと。



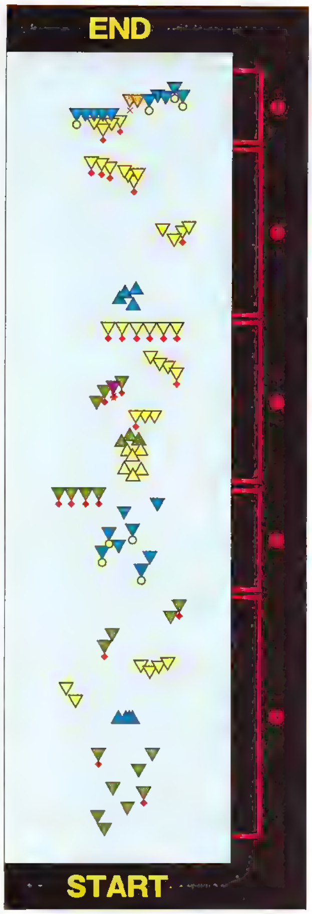
爆風の広がり具合はしっかり視認できるか､覚えておけばより安全に避けられるぞ。



マップ上の記号：▽……F-5E（500点）、▽……F-4E（800点）、▽……CH-47D（1000点）、▼……XB-70（点数不明）、□……AAA（1000点）、■……AAA2（1500点）、□……ASAMランチャー（1500点）、□……QSAMレーダー（2000点）、■……QSAMランチャー（700点）、■……NSAMランチャー（1000点）、◆……ミサイル弱、○……炸裂弾

STAGE 04-A The Lure of the Sky 満天の魅惑

この敵配置図は最大出現数を元に作成しています。プレイ内容によっては出現しない敵がいます。



ステージ4は2種類あり、ステージ3終了時にプレイヤーが任意に選択できる。左ルートとなる4Aステージは、序盤は敵が1機ずつ出現するのだが、その展開が長く続くため、ロックオンと回避行動が交錯してミスをしやすい。まずは回避を優先しよう。

中盤以降は、後方から出現する敵機が多くなる。目前に現れるのでついつい追って攻撃してしまい、その爆風で視界が悪くなってしまう。そのため、前方からの敵機が見えにくく非常に危険。後方からの敵機は無視し、前方からの敵機を優先して撃破し、攻撃を避けて生き抜くことを最優先していこう。



序盤で全滅してしまうこともある！　ヒット＆アウェイのテクニックが完璧になるまで、逃げることに徹しよう！

ポイント攻略

POINT A　狙い過ぎると避け切れなくなるので注意！

序盤、1機ずつ前方から出現する。3機ぐらいまでは確実にロックオンできるが、その後は攻撃もあるので、狙いが定まらなくなる。無理して追うとミサイルに当たるので、避けることに徹すること。

POINT B　炸裂弾に注意し、左上方の編隊を狙え！



ここで再び1機ずつの攻撃を受ける。さらに敵機からの攻撃は炸裂弾なので、爆風にも注意を払うこと。一番怖いのは爆風の向こうから隠れて飛んでくるミサイルだ。爆風の下にもぐりつつ、左右に機体を振って避けよう。

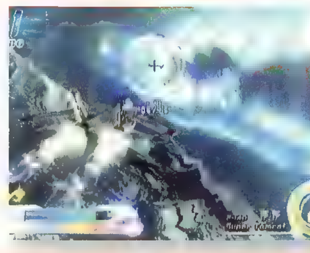
POINT C　後方からの敵機は無視して前方のみに集中せよ！

後方から10機、前方の右側、左側そして右側から編隊が出現する。ただし全機撃破を狙うと危険度は急激に上昇するので、動きを止めずに攻撃して回避行動が間に合う程度にしておくこと。

POINT D　炸裂弾の攻撃の次はミサイル攻撃の編隊が出現！

後方から4機が出現したら、右に4機、左に7機の編隊が出現。どちらもミサイルを撃ってくるので、旋回して避け切ること。

POINT E　クライマックス後、攻撃を避けるのを忘れるな！



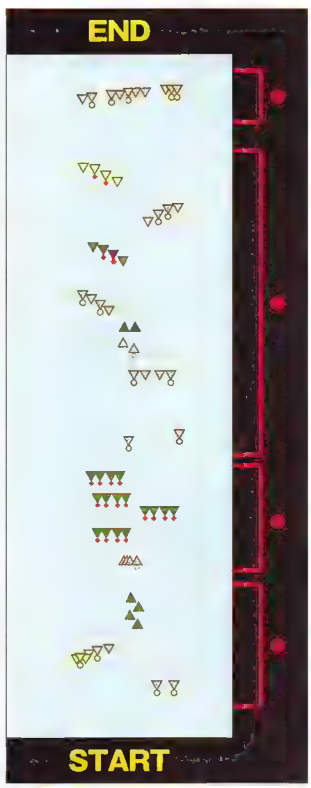
最後に出現する編隊はまず正面やや左に4機、後ろに5機、正面に3機、そして右に5機の計17機になる。

1機ずつロックオンするのは大変なので、左側から旋回してCMMを使用して、楽にクリアを狙っていこう。

STAGE 04-B Volcanic Islands 火山列島

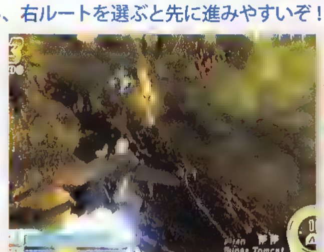
マグマが飛び散る火山列島、空は煙と雲で覆われ視界が悪く、パイロットにとっては過酷な状況での戦いとなる。

この敵配置図は最大出現数を元に作成しています。プレイ内容によっては出現しない敵がいます。



右ルートとなる4Bは、敵機が編隊で出現する展開が続く。多くの敵機を破壊するには、うまくカーソルを動かして素早くロックオンをする技術が必要になる。ただし、中にはミサイル1発で落とせない、2発ないし3発撃ち込まないと撃墜できない耐久力を持った敵機で構成されている編隊が出現する。その耐久力はロックオンしたときの表示で分かる（ロックオンマークの数で判別）。その分だけ撃ち込むようにすること。

ロックオンの表示に対応できる速射力があるなら、右ルートを選ぶと先に進みやすいぞ！



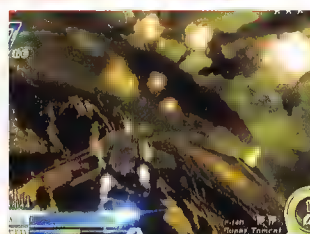
ロックオンしたときの表示を確認することでその耐久力が分かる。ミサイル連発で撃墜しよう。

攻略ポイント

POINT A　右から左へ素早くカーソルを振って編隊を一掃！

右に2機、左に6機の編隊が出現する。素早く撃墜できれば、大きく避ける手間を省き、真ん中付近で避け切れるようになる。

POINT B　左前方に連続出現する編隊のミサイルに要注意！



左に4機編隊が2回出現する。この編隊がくせ者。一つ目は上空、二つ目は低空に出現。左に旋回しながら一つ目を撃墜後、下降してミサイルを避けつつ右へ旋回しながら二つ目を撃墜していくこと。

POINT C　後方からのA-10Aは無視して炸裂弾攻撃に集中！



炸裂弾を撃つ編隊が連続で出現するところに、後方からA-10Aが出現。これを狙うと、左前方の編隊の撃墜が遅れる。A-10Aを無視し、前方から来る編隊を落とすことを最優先にして無事に後半に進んでいこう。

POINT D　カーソルをしっかり振って全滅させよう！

最後にA-10Aの編隊が出現。数が多いので、ここはCMMで一掃しよう。CMM使用後に飛来するミサイルには、十分注意しよう。

マップ上の記号：▽……F-5E（500点）、▽……F-4E（800点）、▽……AV-8B（800点）、▽……F/A-18E（2000点）、▽……F-14D（1500点）、▽……B-52G（2000点）、▽……A-10A（1000点）、▽……CH-47D（1000点）、◆……ミサイル弱、○……炸裂弾、✱……必殺最強ミサイル、◎……投下爆弾



ステージ5は、序盤はそれほど多くの敵機が出現しないのだが、大きく左右に分かれて出現するために、素早くカーソルを動かして、速攻で撃墜しつつ、大きく動いてミサイルをかわしていくこと。

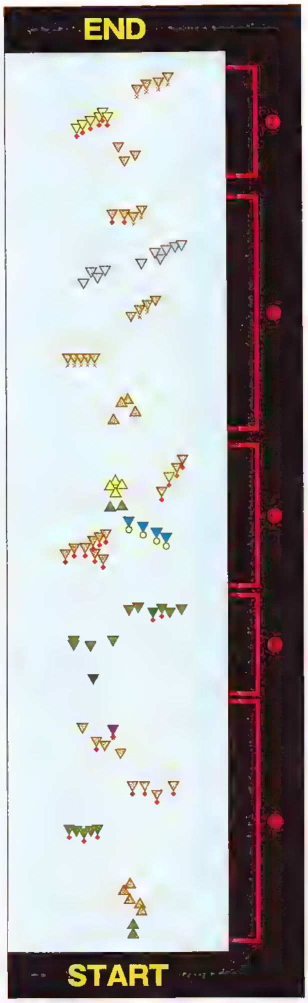
中盤は、機数の多い編隊が連続で出現してくるので、CMMを活用して一掃しよう。その後の敵機の攻撃に押されないように注意！

後半も出現数は多いが、カーソルを大きく振れば早い段階でロックオンして撃墜できるので、楽な展開にできるが、ここは景気良くCMMで片付けて気持ちよくクリアしていこう！


ロックオンに意識を集中し過ぎると、ミサイルを避け切れなくなる。まず避けることを意識し、余裕があったら撃墜を狙おう。


最後はCMMで気持ち良く敵を一掃！ ここをクリアすれば、全体の3分の1を消化。デモシーン（空中給油）で一休みできるぞ！

この敵配置図は最大出現数を元に作成しています。プレイ内容によっては出現しない敵がいます。



ポイント攻略

POINT A 素早くロックオンしてミサイルを避けろ！

スタート後すぐ後方から5機出現。バルカン砲で撃墜したら中央に戻り、左前方の4機編隊をロックオン。素早く切り返して右前方の4機をロックオンし、大きく左へ旋回してミサイルを避けたら正面に出現する4機編隊を1機ずつ撃墜すること。


右からのミサイルがくせ者。大きく左へ逃げてこのミサイルをかわしていくこと。

POINT B B52Gを狙い撃ちして編隊を一掃せよ！

B-52G＆戦闘機で構成される編隊が左右に出現する。この二つの編隊は、中心のB-52Gを撃破すれば周りの敵機も誘爆させられる。

POINT C 撃ち切れないほど出現する編隊はCMMで片付けろ！

左前方に8機編隊、右前方に4機編隊が出現。ここはCMMで対応するが、右の編隊の出現を少し待ってからロックオンして一掃しよう。その直後、右奥に2機出現するので、左に旋回しつつロックオンして撃墜していくこと。


CMM後。右後方の2機を忘れないようにしないと撃墜されるぞ！

POINT D しっかり切り返してミサイルを避けてヘリ編隊へ！

後方からの敵機を素早く撃墜し、左前方の5機編隊、続けて右前方から出現する4機編隊を、左から右に向かってロックオンしよう。その後、左へ旋回してミサイルを避けたら、そのまま左へ移動し、ヘリ編隊を左から撃墜していこう。

POINT E 最後の大編隊はCMMで一掃しクリアー！

左斜め前方からの3機はバルカン砲で撃墜。最後に、左前方から6機、右前方から出現する4機は、少し待って左からロックオンしていき、CMMで一掃してステージ5をクリアしよう。

プレイの指針を決めよ！

とにかくクリアしたい！

出現してくる敵をできるだけ撃破して、敵からの攻撃を弱めさせることが自分が生き残る道だと考えがちだが、実際は全く違う。この行動は、格段にミスする確率を上げてしまうと知ってもらいたい。

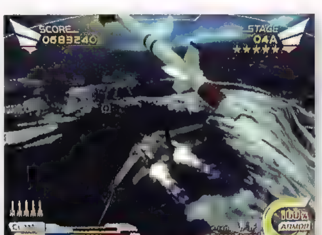
その理由は、確実にロックオンをしようとして敵を狙い過ぎてしまい、自機の動きが鈍り、敵からの攻撃が避けられなくなるからだ。

生き残るのに有効なのは、ズバリ「避ける」ことなのだ。

前作『アフターバーナーII』でも常に機体を動かし続けて、自機を狙って飛んでくるミサイルを避けまくるというテクニックが有効だった。動ける範囲の中で操縦桿を∞（無限大）のように動かしていく。本作ではただこれだけでは確実ではない。この動きをベースにした上で炸裂弾の爆風を確認して回避したり、スロットルを操作し、速度を上げてホーミングミサイルを振り切ったりするのだ！

以上のことが無事にできれば、かなりミスしにくくなるはずだ！

本作はスコアを稼ぐことによって上がるのは難度のみで、残機が増えることは無い。「逃げるが勝ち」だ！


アフターバーナーを吹かして逃げ切る手段は前作でもあった。今作ではこれでは不十分！

何が何でもハイスコア！

本作で高得点を稼ぐにはどうすればいいかというと、当然といえば当然だが、1クレジットでクリアをすること。これが稼ぎの土台になる。

1クレジットでクリアできるようになったら、次に詰めていくことになるのは、出現する敵をとにかくロックオンして撃ちまくり、撃破数を増やしていくことだ。その最終目標は出現する敵をすべて全滅させる、撃墜率100％にあることはいうまでもない。

前作となる『アフターバーナーII』ではその撃破した数を競っていたわけだが、今作ではそれを狙いつつ、その撃破の仕方にもこだわっていくことで、さらなる得点稼ぎが可能となる。

途切れ無く連続撃破を続ける「コンボ」がそれだ。

集中豪雨のごとく押し寄せる敵をいかにもらさず、逃がさず撃破し続けられるかがカギだ。敵を撃墜してから次の敵を撃墜するまでに時間が空いてしまうと、コンボが途切れてしまう。CMMを使うとコンボが途切れにくくなるので、この使いどころのパターン構築がハイスコアへの道となるだろう。

そしてもう一つのカギは「スピード」であるということを覚えておこう。


撃墜率を上げるにも、コンボをつなげるにも敵の出現位置を暗記することが重要！

マップ上の記号：▽……F-5E（500点）、▽……F-4E（800点）、▽……AV-8B（800点）、▽……F/A-18E（1500点）、▼……B-52G（2000点）、▼……F-14D（1500点）、▽……A-10A（1000点）、▽……CH-47D（1000点）、◆……ミサイル弱、×……ミサイル強、○……炸裂弾、◎……投下爆弾



虫姫さまふたり

高難度マニアックモードの序盤ステージを一挙攻略！

虫姫さまふたり
■メーカー：ケイブ
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2006年10月下旬(稼働中)
■使用基板：[illegible]

Text：伊勢猫（システム、ステージ1〜2）
京城（ステージ3）

全国稼働の開始から約1カ月、既にプレイした読者も多いと思う「虫姫さまふたり（以下、ふたり）」。今月は、残機の確保に不可欠なスコア関連のシステム解説に加え、高難度マニアックモードのステージ攻略を掲載！　序盤ステージでのミスを減らして、厳しい後半戦に備えていこう!!

※攻略記事内で特に表記が無い場合は、マニアックモード&レコ姫・ノーマルタイプを対象とした内容となっています。

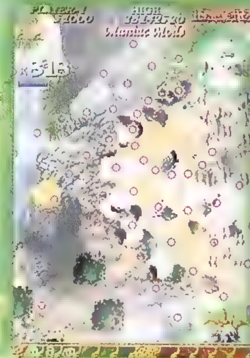
基本を覚えてエクステンドを目指せ！ 琥珀カウンタシステム解析 〜基礎編〜

クリア重視のプレイスタイルであっても、残機が増えるエクステンド狙いのスコア稼ぎは重要。基本事項をしっかり覚えて、少しずつ点効率をアップさせていきたい。

琥珀アイテムによるカウンタ増減の仕組み

『ふたり』で両モード共通の稼ぎ要素となるのは、敵機の破壊時に出現する琥珀アイテム。アイテム回収時の加点はもちろん、ステージクリア時のボーナスもあるため、回収を意識するだけでもスコアは確実に伸びる。

さらに『ふたり』では、モード別の琥珀（倍率）カウンタが存在。それぞれスコアシステムの仕組みに違いはあるが、アイテム回収率のアップで大幅なスコアアップも可能。ここではカウンタ増減の基本に加えて、モード別のスコアシステムを詳しく解説していこう。



特定の中型機やエリアボス、ステージボスの破壊時のみ、敵弾を琥珀アイテムへ変換できる。



レーザー形態以外なら、自機周囲の空中琥珀を自動で回収。地上琥珀は接近しないと駄目だ。

琥珀カウンタの増加



出現直後の空中琥珀は、回収時に緑色のオーラが付いてカウンタ上昇率×2倍にアップ。

その名称通りに琥珀（倍率）カウンタは、琥珀アイテムを回収することで上昇。カウンタの上昇率については、琥珀アイテムの種類&モードによって違いがある（モード別データ参照）。これに加えて両モード共通で、出現直後の「緑オーラに包まれた空中琥珀（通称、緑琥珀）」時であれば、回収時の上昇率が2倍にアップ！　近接回収は諸刃の剣だが、比較的狙いやすい地上判定の敵機や、弾消し後の回収時は積極的に狙いたい。

琥珀カウンタの減少



マニアックモードのみ青琥珀回収時にも減少。ミスが減ればそれだけで点効率も上がる。

ミスによる減少率

●オリジナル
トータル琥珀カウンタ：−50%
ステージ琥珀カウンタ：−25%

●マニアック
倍率カウンタ：−25%

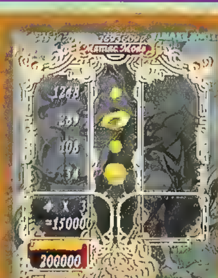
ボムによる減少数

レコ姫（青タイプ）：−1540
パルム（青タイプ）：−1320

琥珀（倍率）カウンタは、両モード共通でミス時とボム使用時に規定量だけ減少。それを示したのが左記リストで、ミス時であれば「ミスした時点のカウンタ数値から-25%」されてしまう。ボム使用時の減少量は、その発動時間の長さによって変化。ボム発動の時間が若干長いレコ姫の方が若干多く、いずれの場合でも約1400〜1600前後が減少する。これはボス戦時も同様で、戦闘時間に比例してカウンタ減少量が増加していく。

ステージクリアボーナス

琥珀アイテムは回収時の[illegible]だけでなく、その回収個数がステージクリア時にボーナスとしてスコアに[illegible]。[illegible]このクリアボーナスに関しては両モード共通。ただし、ステージ道中でミスした場合は、それまでの[illegible]がリセットされてしまう。



[illegible]

ステージクリア時のボーナス

●空中琥珀（小）取得数×100Pts.
●空中琥珀（大）取得数×1,000Pts.
●地上琥珀（小）取得数×200Pts.
●地上琥珀（大）取得数×2,000Pts.
●ボムボーナスストック×50,000Pts.
●ノーミスクリアボーナス
オリジナル/ステージ数×100,000Pts.
マニアック/ステージ数×100,000Pts.×2

ふたりの雑記帳　スコアによるエクステンドについて：本作「ふたり」では、一定スコアを稼ぐことで2機まで残機ストックを増やすことが可能。それぞれモード別に以下のスコアでエクステンドするぞ!
オリジナルモード:20,000,000Pts.（1st）、60,000,000Pts.（2nd）/マニアックモード:35,000,000Pts.（1st）、120,000,000Pts.（2nd）

ショットの使い分けが重要！

オリジナルモード

琥珀カウンタを見て、ショットの使い分けでアイテムを量産しよう!!

オリジナルモードでは、トータル琥珀カウンタのカウンタカラー＆破壊状況によって、出現する琥珀アイテムが増加。また、ステージ琥珀カウンタが、琥珀アイテムの回収点ともなっている。

■オリジナル画面情報

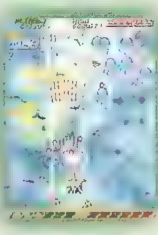


①トータル琥珀カウンタ
②ステージ琥珀カウンタ

■琥珀アイテムDATA

[illegible]	[illegible]	[illegible]
空中琥珀（小）	＋1	－
空中琥珀（大）	＋2	－
地上琥珀（小）	＋5	－
地上琥珀（大）	＋10	－

※基礎点は琥珀カウンタに依存する



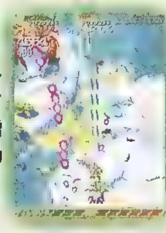
破壊＆回収が簡単で、この状態の維持が課題。ボス戦ではレーザー→ショット形態と切り替えてからとどめを刺していく。

緑数字はショット破壊！

トータル琥珀カウンタの下３桁が 000 ～ 499 では、カウンタカラーが緑色になってショット破壊時に琥珀アイテムの出現数が増加。ショット形態だと空中琥珀が自動回収されるため、特に意識しなくてもカウンタ上昇＆スコアアップが狙えるチャンスタイムだ。

青数字はレーザー破壊！

トータル琥珀カウンタの下３桁が 500 ～ 999 では、カウンタカラーが青色になってレーザー破壊時に琥珀アイテムの出現数が増加。なおレーザー形態中は、空中琥珀が自動回収されない状態。このため、小まめにボタンを放しての回収行動が必要になる。



破壊＆回収がスムーズにできないため、やや回収効率は低め。敵機破壊→回収行動をうまくパターン化して切り抜けよう。

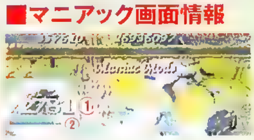
コンボで回収率アップ！

マニアックモード

コンボ継続でアイテム量産、ためたカウンタで青琥珀を狙っていけ！

マニアックモードでは、敵機のショット破壊と連動した琥珀メータによって琥珀アイテムの出現数が変化。さらに特定条件で出現する青琥珀（下記参照）は、カウンタ倍率が適用されるために大幅なスコアアップが可能となるぞ。

■マニアック画面情報



①倍率カウンタ
②琥珀メータ

■琥珀アイテムDATA

[illegible]	[illegible]	基礎点
空中琥珀（小）	＋1	5
空中琥珀（大）	＋3	10
地上琥珀（小）	＋10	200
地上琥珀（大）	＋20	500
青琥珀（小）	－8	5
青琥珀（大）	－16	5



青琥珀 出現条件

琥珀メータがゲージ無しの状態で、敵機をレーザー破壊すると青琥珀が出現。ただし、回収時にカウンタが減少するため、どこで使うかが重要だ。

■琥珀メータの変化



空中琥珀の出現量は、上記の3種類で段階的に変化。増加量には、「ザコ＜それ以外」となる。

青琥珀の特性と倍率カウンタ

青琥珀の回収点は「倍率カウンタ×基礎点」となるため、通常の空中琥珀を回収するよりもスコア効率が高い。ただし、回収時の倍率カウンタ減少に加えて、ステージクリアボーナスの回収数に加算されないため、カウンタが低い状態だと損をする結果に。

STAGE1～3 出現エネミー データリスト

▼STAGE1 エネミー DATA

名称	得点	種別	名称	得点	種別
恐獣シゾラン	240 Pts.	ザコ	恐獣プロトン	砲台：160 Pts. / 本体：380 Pts.	ザコ / ザコ
恐獣アンギル	砲台：220 Pts./ 本体：450 Pts.	ザコ / ザコ	恐獣ゲツァルゴ	1,800 Pts.	通常敵
恐獣ミグザプトル	4,800 Pts.	通常敵	恐獣ブラギアロ	8,200 Pts.	通常敵
恐獣ドリゲロン	2,600 Pts.	通常敵	ギ・ズィーマ	1,120 Pts.	背景（通常敵）
ハイセグ	680 Pts.	背景（通常敵）	ガロック	75 Pts.	背景（ザコ）

▼STAGE2 エネミー DATA

名称	得点	種別	名称	得点	種別
海獣ラーゲ	10,000 Pts.	ザコ	海獣ドッガーリ	砲台：160 Pts./ 本体：380 Pts.	ザコ / ザコ
海獣アッガーニ	砲台：220 Pts./ 本体：450 Pts.	ザコ / ザコ	海獣ミーグ・メーガ	680 Pts.	通常敵
海獣ザメリガ	5,120 Pts.	通常敵	海獣シゴラダーツ	1,290 Pts.	通常敵
海獣ジーワエーヴェ	3,110 Pts.	通常敵	エッガ	180 Pts.	特殊弾（ザコ）
海獣ドマーギィ・ゲイ	13,980 Pts.	通常敵	ガリ・ヴァスーラ	6,810 Pts.	背景（通常敵）
海獣ザギンジャーグ	470 Pts.	通常敵			

▼STAGE3 エネミー DATA

名称	得点	種別	名称	得点	種別
甲獣テンダッガ	240 Pts.	ザコ	甲獣ガメダルバ	砲台：220 Pts./ 本体：450 Pts.	ザコ / ザコ
甲獣ガンナヴァーン	3,140 Pts.	通常敵	甲獣ジガーマ	110 Pts.	ザコ
甲獣テンダロイ	420 Pts.	ザコ	甲獣ミーガ	10 Pts.	ザコ
甲獣レッザ・ゾォム	14,820 Pts.	通常敵	ゾォムダンガー	11 Pts.（撃ち込み点）	特殊弾（ザコ）
甲獣ダンゲム・ズィ（通常）	870 Pts.	通常敵	甲獣ダンゲム・ズィ（丸型）	760 Pts.	ザコ
甲獣グワガ・ギィリー	21,840 Pts.	通常敵	ガデングァマ	370 Pts.	特殊弾（通常敵）
ジュゴウロッド	8,230 Pts.	背景（通常敵）	ヴァンギュン	9,480 Pts.	通常敵

▶全STAGE共通 アイテムキャリアDATA

名称	得点	種別
古代甲獣ムガッサタウバ	410 Pts.	通常敵

データリストの見かた

ステージ1～3道中の敵機について、その詳細データをリスト化。3項目の種別とは、敵機のカテゴリーを示しており、それぞれ琥珀アイテムの出現数が変化。また、原則的に通常敵のみ（例外あり）、撃ち込み点が適用される。



通常敵の中には、破壊時に弾消し＆弾幕変換が可能な種類も存在（モード別の変化もあり）。

ふたりの雑記帳

青琥珀（小）の回収がお得?:琥珀アイテムのデータを見てもらえば一目りょう然だが、青琥珀のみ大きさで回収点が変化無し。このため、倍率カウンタの減少率が低い青琥珀（小）の方がお得な計算。また、ボス戦ではショットで形態変化させると敵弾変換のみだが、レーザーの形態変化だと大量の青琥珀が出現。敵弾の総数やボスの形態数にもよるが、これは狙っていった方が良さそう?

STAGE-1

旅立ちのふたり

ステージ１とはいえ、気を抜くと簡単にミスするマニアックモード。注意ポイントを覚え、ケアレスミスを無くそう！

ステージ前半は敵弾こそ多いが、扇弾＋特殊弾をばらまくブラギアロ以外は特に注意ポイントも無し。「出現即破壊」はシューティングで生き残るための基本だが、出現パターンをある程度把握できたら「ザコ→通常敵」のコンボ狙いが稼ぎの基本。ピーク状態の破壊は慣れとパターン化も必要だが、少し意識するだけでも琥珀アイテムの回収率は格段にアップする。

エリアボス後のステージ後半については、広範囲へ弾を撃つ通常敵のミグザブトルに要注意！　直前ザコからのコンボ破壊が理想的だが、クリア優先なら速攻破壊で問題無し。なお、ボス前の浮島ギ・ズィーマについては、画面右端のプロトン～ムガッサタウパで琥珀メータを上げてのコンボ破壊が可能。ただし、接触判定はあるので、無理に接近して体当たりしないように。



恐獣ブラギアロの特殊弾は、ちらついて見えづらいので要注意！　とりあえずはコンボ破壊を考えずに、真下の位置をキープして撃ち込み。落ち着いて特殊弾の軌道を見極めよう。



ステージ後半のみ3体出現する恐獣ミグザブトルは、扇状弾×2＋自機狙いの7WAYと厄介な弾幕を張る。ザコが絡むと被弾率が上がるので、単体にしての速攻破壊を狙おう。

AREA BOSS 恐獣ラムダプテルス

得点
100,000Pts.

恐獣ラムダプテルス戦で注意すべきポイントは、まず耐久力の高さ。ザコに弾をくわれづらく、レーザー形態のダメージがいいレコ姫なら問題無いが、パルムだと出現直後から意識的にレーザーで削っていかないと、破壊できずに逃げられることも……。

攻撃の中では、奇数WAY×4セット後にくる5WAYワインダー＋破壊可能弾が要注意。下手に中央以外の部分に入ってしまうと、逃げ場が無くなってしまう。焦らずに正面をキープして、破壊可能弾からの5WAYを注視しつつレーザーを撃ち込んでいくこと。



最初の弾幕は意外に近距離＆高速なので大きく動き過ぎないこと。ワインダーについては、中央に入れば問題無し。逃げ際に自機狙い弾を撃つので注意。

地上琥珀も忘れず回収！

ステージ1に限らず、意外と忘れがちなのが地上琥珀の存在。倍率（琥珀）カウンタによる増加こそ無いが、1個当たりのカウンタ上昇率はかなり優秀。爆風エフェクトに隠れて見落としがちだが、破壊直後から回収できる。地上物が多いステージは、差が出やすいので忘れずに。



地上琥珀（大）に至っては、空中琥珀（大）の約7倍となるので取り忘れに注意！

STAGE-1 BOSS



恐獣ザウーガ・テイラ

■STAGE BOSS DATA

形態名称	得点
第1形態	200,000Pts.
第2形態	300,000Pts

形態数こそ少ないが、マニアックならではのド派手な攻撃に気を取られず、落ち着いていこう！

弾幕の性質を覚えて細かく避ければ安全確実!?

ステージ1ボスの恐獣ザウーガ・テイラは、展開が速い派手な弾幕こそ多いが、そのほとんどが自機狙いの複合弾幕。このため、焦らずに自機周囲の敵弾を注視すれば、思ったほど回避が困難な弾幕は無い。第1形態はレーザー形態で撃ち込めば、ノーマル・レコ姫なら1セット目の❸終盤で形態変化。長期戦になるノーマル・パルムの場合、2セット目はボスの移動方向に注意。第2形態の弾幕は、落ち着いていれば特に問題は無いだろう。

なお、青琥珀変換については、第2形態の方が多くの敵弾を弾幕変換していける。とはいえ、第1形態での琥珀回収量も大した数ではないので、倍率カウンタに余裕があれば両方狙ってもOKだ。

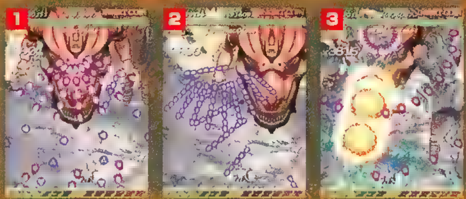


いずれの弾幕も少しずつ横移動＋周囲の弾幕を注視しての回避が基本。焦らずに弾道を見極めよう！



弾幕の変換効率は第2形態の方が高めだが、倍率カウンタを残しても意味は無いので使ってしまおう。

第１形態【１～３】



第２形態【４～５】



ふたりの雑記帳

中ボス破壊時も琥珀メータは有効?: 結論から言ってしまうと、ステージ道中に出現する中ボスにも琥珀メータは適用される。しかも、中ボスは2回に分けて琥珀アイテムを放出するため、緑琥珀での回収も容易だ。比較的狙いやすいレコ姫であれば、ステージ1ラムダプテルスをザコからつなげて約700のカウンタ回復。これが正解だと断言はできないが、狙う価値は十分にある。

STAGE-2

凍える水晶の海

弾消しフィーチャーの活用で、ほとんどの敵弾を処理可能。弾消しのタイミングを自分なりにパターン化していこう。

STAGE STORY

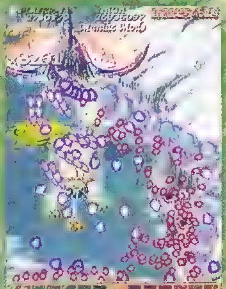
冷たくってまん丸で不思議なの。これが海なんだね。はじめて見たけど、海ってこんなに広いのね。敵もまた襲ってくるけど負けなくっちゃ。だって、私がパルムの故郷を救ってあげないといけないんだから。

序盤ステージとは思えない数の敵弾に、少なからず驚がくしたプレイヤーも多いと思うステージ2。ある程度やり込むと分かるのだが、そのほとんどが単なる見た目だけのはったり。要所の弾消しフィーチャーを活用すれば、実に7割以上の敵弾を弾幕変換して道中を楽に進める（囲み参照）。

長丁場となるステージ前半では、3WAY→扇状連射弾×2を撃つ地上敵のザメリガに要注意！　破壊が遅れて交差軌道の扇状連射弾を撃たれてしまうと、移動範囲が極端に制限されるのでミスの元に。ステージ後半では、ラーゲを生み出すドマーギィ・ゲイが厄介。こちらも破壊タイミングが遅れると、画面外周を回るラーゲ＆ザコの自機狙い弾の被弾率が格段にアップ。慣れないうちはレーザーを出現直後から撃ち込んで速攻破壊しよう。



厄介な海獣ザメリガを含めた地上物は、出現即破壊が基本中の基本。出現ポイントを把握して、先読みの移動から速攻破壊するだけでもミス率はグンッと下がるハズだ。



破壊時の弾消し効果を持つ海獣ドマーギィ・ゲイは、琥珀を稼げる分だけリスクも高い。クリア重視なら出現直後からレーザーを当てて、ラーゲを吐き始める前に破壊しよう。

AREA BOSS　海獣ホッジ・メーガ

得点
200,000Pts.

ステージ1に比べると逃げられづらいが、やはり耐久力が高いホッジ・メーガに対しても出現直後からのレーザーが有効。幸いなことに動きは鈍く、画面中央をキープできれば楽に破壊できるのだが……、2番目の特殊な複合弾幕が厄介な存在。

左右ザコの扇状弾＋本体から旋回特殊弾に対しては、画面下に張り付かないことが重要。基本的な回避方法としては、まず扇状弾の軌道に注意しながら自機を正面からずらす。あとは扇状弾に注意して、回転する特殊弾の中に入るタイミングに注意していこう。



画面下に張り付くと、特殊弾の中へ入り損なった際に立て直せない。左右いずれかに寄っておけば、回転方向の違う特殊弾が重ならずに避けやすくなる。

弾消しでカウンタUP！

ステージ2道中で弾消し効果を持つのは、空中物のジーワエーヴェとドマーギィ・ゲイと、背景ガリ・ヴァスーラの3種類。いずれも破壊タイミングを遅らせると、追加ザコ（特殊弾）を展開して多くの敵弾を弾幕変換できる。とはいえ、リスクもかなり高いので、十分気を付けること。



追加ザコは本体破壊時に誘爆。琥珀メータがあれば、効率も大幅アップする。

STAGE-2 BOSS



海獣 ダーゴ・ガウマリン＆ディオーラ・イーガ

STAGE BOSS DATA

形態名称	得点
第1形態	200,000Pts.
第2形態	300,000Pts
第3形態	600,000Pts.

ミスしやすい弾幕には、無理せずボム使用もあり。自機狙い弾は誘導して逃げ道を作っていこう。

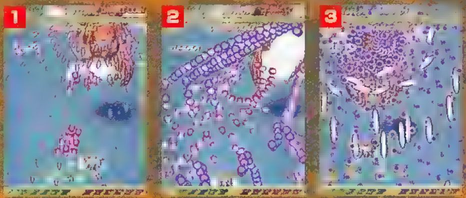
自機狙い弾を誘導し逃げ道の確保が最優先！

幾何学的な弾幕が増えて、分かっていてもミスしやすいダーゴ・ガウマリン＆ディオーラ・イーガ。第1形態は慣れてしまえばノーミス安定だが、場合によって逃げ道を見失う第2形態の7には要注意！　また、第3形態の10も短時間で済む自機タイプはともかく、長期戦になりがちなノーマル・パルムだと厳しいのも事実。何度やっても安定しない場合は、とりあえずボム1発で安定してしまうのも悪くない選択といえる。

弾幕変換時の琥珀アイテムは、形態ごとに3、7、10が弾数も多くオススメ。ノーマル・レコ姫の場合は、レーザー撃ち込みだけだと、ちょっと早いタイミングでの破壊が可能だ。

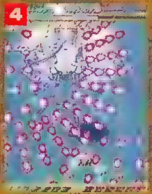
第1形態【1～3】

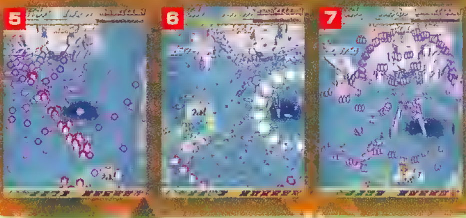
[illegible]



第2形態【4～7】

[illegible]





第3形態【8～10】

[illegible]



ふたりの雑記帳　**青琥珀の狙いどころは?:**現時点でコレが正解とは断言できないが、道中であれば弾幕変換の空中琥珀（小）が狙いどころの一つ。ボス戦は倍率カウンタ残量との相談にもなるが、現時点では第1形態と第3形態での2回使用が有力候補。第2形態はショットで形態変化させて、弾幕変換で琥珀アイテムを回収。倍率カウンタを回復して、第3形態でも青琥珀を狙っていきたい。

STAGE STORY

バルムはアキに[illegible]、そのアキと[illegible]なくちゃならなくなっ[illegible]200年の[illegible]たの[illegible]

STAGE 3

シンジュが森の反乱軍？

空中、地上物ともに強力な甲獣が出現するため、これまで以上に先手を打っていく必要があるステージ3。中型甲獣の出現位置とタイミングを覚え、集中的に撃ち込んで素早く破壊していこう。

AREA I 地上敵の弾消しで生き延びていこう

本ステージ攻略の大きなカギが、地上物のジュゴウロッドとジガーマの巣。どちらも破壊時に弾消しが発生するので、画面内に存在しているときはほかの敵を無視してでも集中的に撃ち込んでいこう。

ほかには、レッザ・ゾォムが警戒しなければいけない強敵。レッザ・ゾォムから発射される破壊不可能な弾ゾウム・ダンガーに自機のショットが吸われてしまうため、正面で集中して攻撃する以外は基本的に手段が無い。最初の自機狙い弾を避けたらすぐにレッザ・ゾォムの正面をキープし、Aショットで集中的にダメージを与えよう。



弾消しさえ発生すれば安全を確保できる上にその後の状況もよくなるので、ジュゴウロッドとジガーマの巣には集中的に撃ち込もう。

AREA II 空中の中型甲獣は正面で撃ち込みを優先

まずガンナヴァーンは2機以上が連続して出現するが、強力な地上物と絡んでいる場面が無いため、出現順にショットを当てて処理していけば問題は無いはずだ。

グワガ・ギィリーは破壊可能な特殊弾ガデングァマを逃さないように正面をキープしつつグワガ・ギィリーの移動に合わせて横方向へ少しずつ自機を移動させていくのがポイント。自機正面のガデングァマを撃ち漏らしさえしなければ敵弾の速度が遅いので危険は少ない。なお画面の左右端どちらかから出現するので出現位置は覚えておきたいところだ。



連続して現れるので1機ずつ早めに処理していくように。



先に自機を横方向へ移動させておくような動きでしのいでいこう。

AREA III 敵の破壊順をしっかりと把握すべし！

右のレッザ・ゾォムを破壊したら、すぐに上のジガーマの巣を撃ちに行かずに少し左へ移動。左のジガーマを先に破壊してから右上のジガーマの巣に撃ち込み、ジガーマの巣→左のジュゴウロッドの順番で破壊していこう。ジガーマを処理しておくことで、画面左端のジュゴウロッドへ撃ち込む際に正面へ移動する道を確保できる。

またここではテンダッカなどの空中敵はほぼ無視する感覚でよく、自機狙いの敵弾は引きつけてから少しずつ自機を横方向へ動かして弾消しが発生するまでの時間を稼ぐといい。



ここから左のジガーマを壊しに行く。テンダッカの弾に注意。



ジガーマの巣、ジュゴウロッドと連続して弾消しを発生させよう。

AREA BOSS 甲獣キヴァハガネ・ガーダー

得点
300,000Pts.

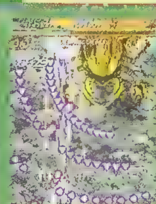
開幕の攻撃は遅めの針弾などの混合攻撃の直後に飛んでくる、高速の11WAY大丸弾の3連射を警戒しておこう。

そして次に中ボスが画面中程まで降りてきてから丸大弾8WAY＋中央赤大弾＋丸大弾8WAYの高速連射攻撃になるが、これは最後の3連射辺りまで中央の赤大弾の大きなスキマで避け、ほとんど動かないようにし最後の3発のみ丸大弾8WAYの間に入るようにすれば比較的安全だ。

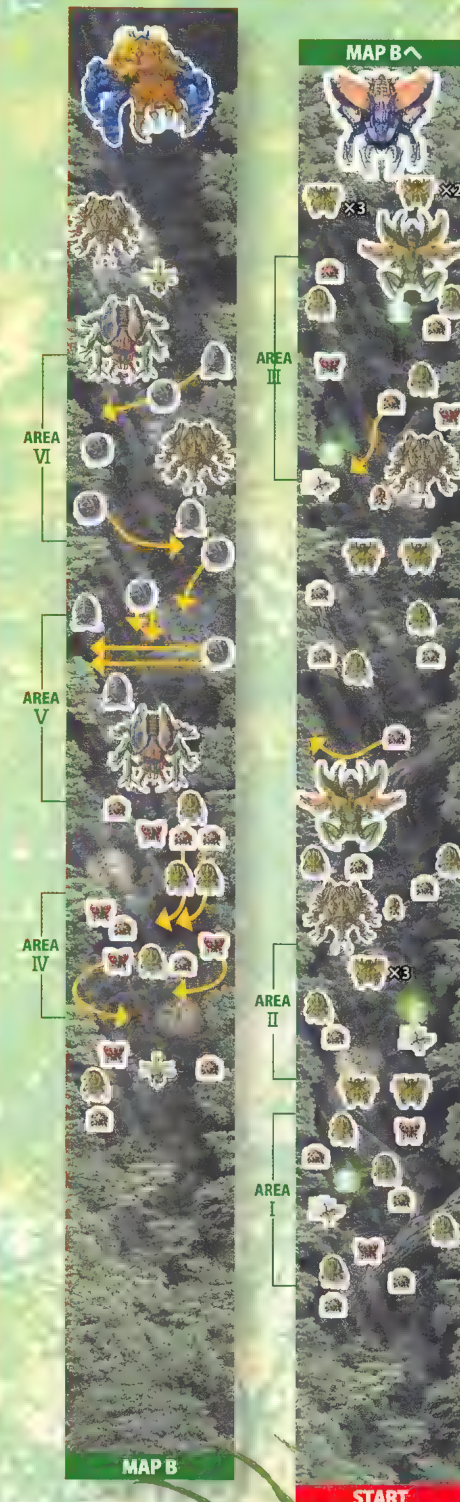
次の針弾の連射のターンで中ボスを破壊できるので、Aショットで正面をキープしとどめを刺そう。



最初は自機を赤大弾の少し横に合わせてやり過ごしていき……、



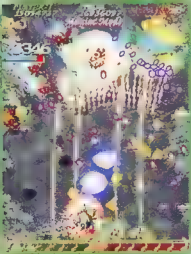
大きく動かなければそのまま動かずに最後の3連射は回避可能。



ふたりの雑記帳
ステージ3では特別なプレイをしなくても倍率カウンタが9999まで上昇するので倍率をためて中ボスとボスで使っていこう。ほかの面でも最初はとりあえず中ボスまで倍率をためて弾幕に倍率をかけることを目標にするといい。なおノーマルレコは中ボスの開幕からAボタンを押しっぱなしにして撃ち込むとちょうど弾数が多いタイミングで中ボスを破壊できる。

AREA IV パワーアップアイテムに惑わされるな

中ボス破壊後は画面右端辺りから左端へCショットを撃ちながら移動しテンダッカを処理。左についたらすぐにまた右へ移動してジガーマの巣へ撃ち込んでいこう。アイテム回収は後回し。



画面を大きく移動して、3WAYテンダッカを処理。



テンダッカの大群は左→右→左と動いていけばいい。

AREA V ダンゲム・ズィを的確に処理せよ

画面左のダンゲム・ズィ（丸形）を撃ちに行きすぐに右のレッザ・ヅォムへ撃ち込む。その後画面右端に張り付いてダンゲム・ズィ（丸形）を処理し、左に出現するヴァンギュンを撃ちに行く。



できるだけ左のダンゲム・ズィを処理しておくこと。



レッザ・ヅォムを破壊したら一度左へ抜けて右へ。

AREA VI ダンゲム・ズィの出現位置をキープ

右から出現するダンゲム・ズィ（丸形）を画面右端で処理して粘り、ヴァンギュンの出現に合わせて左へ移動させる。その後も立て続けに左側にレッザ・ヅォムが現れるので左をキープしよう。



右端でダンゲム・ズィ（丸形）を撃っておく。



ヴァンギュンの弾を避けつつ左へ一気に移動。

STAGE-3 BOSS



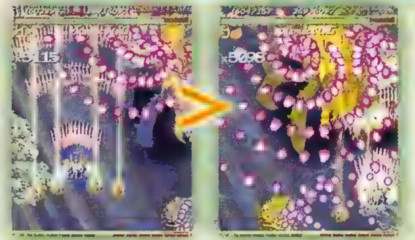
甲獣 デニタクス・デニタクス

■STAGE BOSS DATA

形態名称	得点
第1形態	600,000Pts.
第2形態	700,000Pts
第3形態	800,000Pts

慣れと感覚に頼って避ける攻撃が多いが、弾幕の仕組みを見抜き安定突破を目指していこう。

ビット攻撃は早めにすれ違って回避せよ

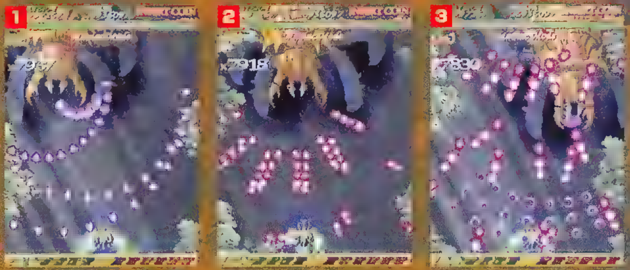


自機の高さを前もって左の写真の辺りに合わせておき、一気に画面の反対側へ移動する。あとはスキマを画面下へ下がっていこう。

第1形態の4はビットが画面の一番下部まできてボス本体の攻撃と挟み撃ちになるので、最初は驚く攻撃の一つ。

ビットが降りてきたら自機をビットの真上へすぐ移動させ、ビットからの弾が上へ行く前にすれ違って移動しよう。速めに逆へ行ってしまえば楽に避けられる。

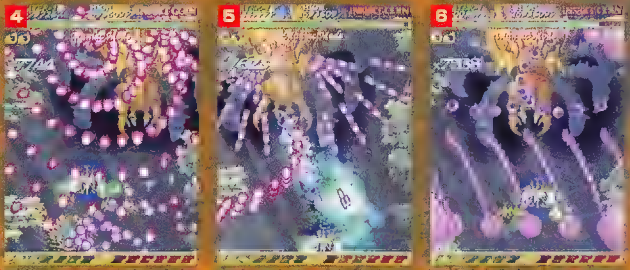
第1形態【1～6】



1 13WAY紫弾 [illegible]

2 連装弓なり赤弾×4 [illegible]

3 丸弾7WAY3連射＋赤弾5WAY×2 [illegible]



4 ビットからの丸弾＋ボス本体からの赤弾バラマキ [illegible]

5 撃ち返しザコ＋ボス本体からの3、4WAY交互＋3連赤大弾 [illegible]

6 イガイガビットからの置き針弾＋丸弾バラマキ [illegible]

第2形態【7～8】

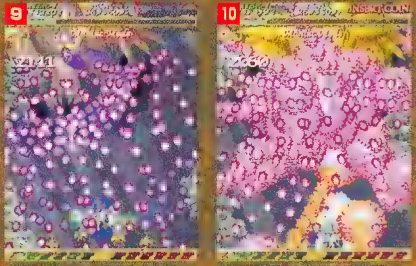


7 棒状針弾＋赤弾9WAY [illegible]

8 赤弾バラマキ＋撃ち返し線霧 [illegible]

[illegible]

第3形態【9～10】



9 赤弾バラマキ＋紫丸弾バラマキ [illegible]

10 多関節イガイガ弾攻撃 [illegible]

[illegible] なお、9の攻撃 [illegible] らすぐボ[illegible]を投げ[illegible]そのままボスを倒[illegible]するので[illegible]め打ちでもいい。

ふたりの雑記帳 9の攻撃はスクロールアウトを利用することで画面内の敵弾を少なくできるので非常にオススメ。具体的には第3形態になったら自機を画面の右下隅まで移動させてボスを画面外に隠すようにして弾避けを行なえばいい。ほかにも2面ボスの最後の攻撃や、5面ボスの開幕なども同様にすればかなり楽になるので実行してみよう。

「格闘新世紀Ⅳ」開催決定!!

Virtua Fighter 5

11月4日に行なわれた「お手並み拝見5」決勝大会の会場にて、次回の全国大会「格闘新世紀Ⅳ」の開催が発表された！　次なる闘いに向けて、さらなる修練を積むべし!!

バーチャファイター5 VERSION A
- ■メーカー：セガ
- ■ジャンル：3D対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■バージョンアップ日：2006年10月17日（稼働中）
- ■使用基板：LINDBERGH

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです

これぞバーチャのだいご味!!

大会支援モード & 公式大会

VF.NETやVFターミナルと連動した、本作ならではのモードを紹介。新バージョンの情報もお伝えするぞ！

Text：アストロ

大会支援モード

「大会支援モード」は、文字通り、店舗は大会の運営をサポートする"モード。大会における、プレイヤーや店舗の負担を軽減するものだ。

このモードを使った大会の大まかな流れは「店舗が大会支援モードで大会を設定」→「プレイヤーはキャラクターアクセスカードとVFターミナルを使って出場登録」→「ターミナルが自動的にトーナメント表を作成」→「作成されたトーナメントに沿って、筐体側に次の組み合わせが表示（指定の組み合わせ以外のキャラクターアクセスカードは差せない）」→「試合進行」……となっている。

このモードは単に大会の支援だけでなく、後述の「公式大会」などにも使用されるぞ。



エントリー受け付け中、VF.TVには写真のような画面が表示される。エントリー状況が一目で分かるようになっているぞ。

公式大会と公式ポイント

「公式大会」とは、「公式ポイント（後述）」を入手できる店舗完結型（全国大会などとは関係無い）の大会。VFターミナルから公式大会開催を申請した店舗でのみ開催される。「大会支援モード」を使用するのは前述のものと同様。参加するにはVF.NETに登録中のキャラクターアクセスカードが必要（大会中はカード残数が減らない）。

「公式ポイント」はVF.NETのアカウント依存でためることができ、「公式ポイント」1ポイントにつき「アイテムチケット」というVF.NET上のアイテム交換券1枚が獲得できる。

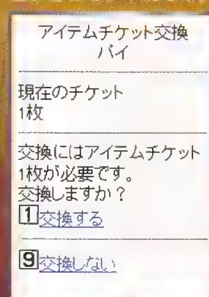
この「公式ポイント」は、全国大会出場（エリア大会以上）でも入手できる。逆をいえば、エリア大会に出られるほど腕に自信が無くても、公式大会にエントリーすれば（少ないながら）「公式ポイント」はためることができるのだ。アイテム獲得の機会を増やしたいなら、こまめに公式大会に出場してはいかがだろうか？

ちなみに「公式大会」は共通ルール下で行なわれる。1ラウンド45秒の3ラウンド先取、体力200、ステージはランダムといった感じだ。

仕組みは理解したが、どこで行なわれるか分からない……という人は、VF.NETおよび『VF5』公式サイトをチェックしよう。「公式大会」開催店舗のVF.TVでも告知がされているぞ。VF.NETの「アーケード情報」→「公式大会検索」や、公式サイト（http://www.virtuafighter.jp/）で確認してみよう。思い切って、最寄りの店舗にVFターミナルから「公式大会」開催を申しこんでもらうというのもアリだろう。



登録が終わると、自動的に組み合わせを抽選してくれる。表にある小さな数字は、試合が行なわれる順番だ。



アイテムチケットは、VF.NET上で確認可能。最低1ポイントからアイテムに交換できるので、気軽に参加してみよう！

緊急速報!! VERSION Bが登場予定！

12月中に、VERSION Bが配信されることが決定した！　シングル（一人用）プレイの新モード「ノックアウト・トライアル」というものが追加されている。キャラごとの技性能については、現行バージョンと同一となっているぞ。

この「ノックアウト・トライアル」、個性豊かなアルゴリズムを持ったCPUキャラクターを倒していくモード。一定の条件でファイトマネーが得られるほか、争奪戦や昇段戦（1級まで）が発生することも。進行結果次第では、アイテムや幻球をゲットできることがあるのだ！

ちなみに、このVERSION Bでプレイしたカードは VERSION Aで使用不能になってしまう。ロケテストなどで遊ぶ際には注意しよう！



チームを組んだCPUを次々に倒す！　進行状況はカードに残るぞ。

VERSION B補足:文中でも触れているが、VERSION Bではゲーム中のバランス調整や技性能などに変更は無い。12月に発売予定のムックに掲載されるフレームデータもVERSION Bに対応しているので安心してほしい。また、細かい点ではVFターミナル利用時の「ターミナルポイント」の残りが、残高に応じてファイトマネーとして還元される模様。ちょっとうれしい要素だ。



技性能を生かして、的確な一撃を狙おう！

対戦攻略

ウルフ・ホークフィールド
Wolf Hawkfield

Ver.A で使いやすくなった全回転技と、その後の攻防を再考察。細かく動くのも重要な要素の一つ！

Text：アストロ　協力：塹吉、おんたま

側面からの攻防を再考察

全回転攻撃でヒット時に側面を向かせるデスサイズ（Ⓚ＋Ⓖ）は、Ver.A で飛躍的に性能が向上した技。攻撃発生が少々遅いことを除けば、ガードで五分の状況、ヒット時は大幅に有利となるため、受け身攻めなどで重宝する。

まずはカウンターヒット後の攻めだが、側面から 1、2、アッパー（ⓅⓅⓅ）が確定するほど有利。本来全段ヒット後は不利だが、この状況では相手は側面を向いたままなので安全。相手背中側へとオフェンシブムーブを行なえば相手の攻撃を避けやすくなり、攻撃を維持できることが特徴だ。

次にノーマルヒット後だが、基本的には打撃と投げの二択が有効。すぐさまつかみ投げへと移行すれば、相手はしゃがみで回避することができないため、避けとしゃがみに対応できる。しゃがみⓅなどで投げを回避する相手には、ボディブロー（⇨Ⓟ）やソバット（⇨Ⓚ）で側面崩れを誘発できるため、二択が成立するのだ。

この時点で完全な二択が成立するのだが、デスサイズが先端でヒットした場合は投げ技（つかみモーション）が届かないという状況が生まれてしまう。しかし、ジャイアントスイング（⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓖ）と K.S（⇩⇦⇧⇨or⇧⇦⇩⇨Ⓟ＋Ⓖ）を入力すれば、リーチが若干長くなり届くようになる。ただし、この入力方法だと側面コマンド投げのリストクラッチエクスプロイダー（敵右 or 左⇦⇨or⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）が狙えなくなってしまうので、瞬時に間合いを判断しよう。

次にガード時だが、五分ということもあり、出の早い技を出すのが有効な選択肢となる。オフェンシブムーブを使うのも意外と有効で、発生の早い技に対応することができるぞ。

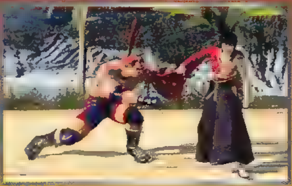
まずは相手にヒットorガードさせることが重要。受け身攻めが使いやすい。





カウンターヒット後は、すぐさま1、2、アッパーにつなげ確定ダメージを奪おう。

相手との間合いが遠い場合はジャイアントスイングかK.Sを入力して投げを狙おう。



側面からの攻防：小ネタ編

デスサイズヒット後、側面投げを予想して投げ抜けする相手に有効な選択肢を紹介。それはジャックハマー（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）。なぜこの技が側面抜けに対して有効なのかというと、有利フレームをわざと消費しているため、相手を正面に向かせつつ立ち投げを決められるからだ。

この消費投げをすることで、相手は側面投げに対して打撃での暴れや、単なるしゃがみといった防御手段が必要となってくる。しゃがみであれば通常の側面投げを回避することができず、さらには中段攻撃の標的となるため、ウルフ側の攻めにも幅が出てくるというわけだ。

まずは、ヒット時の状態を確認し、次に相手がどのような行動に出るかを予測して、瞬時に技を繰り出すことが大事。比較的ローリスクなのは、打撃で相手の行動を見ることだろうか。



[illegible]クハマーで[illegible]を折ってやれ！

デッドリームーブ活用法

Ver.A でデッドリームーブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）からの攻めが大きなダメージ源となったため、戦術の中に組み込んでいきたい。走りから技が出せるまで時間がかかるため、戦術に組み込むのが少々難しいが、ポイントを覚えれば十分にその力を発揮してくれる。まずは、簡単な出しどころを押さえて少しずつ実戦に組み込んでいこう。

最もデッドリームーブを狙いやすいポイントが、ダウンを奪った後の受け身攻め。受け身攻めの際にウルフ側が素早く動けるポイントを把握しよう。その代表が、キリモミ状態のダウンを奪ったとき。これにはローリングバックエルボー（⇨ⓅⓅ＋Ⓚ）やスクリューラリアット（⇨⇧⇩⇧⇦ⓅⓅ）のヒット後が該当する。キリモミのダウンを奪った後はすぐさまデッドリームーブへ移行すれば、比較的スムーズに選択を迫ることができる。ただし、スクリューラリアットをコンボで使用した場合は浮きが低くなってしまい、その後のデッドリームーブへの移行が遅くなってしまう。この場合は違う受け身攻めに切り替えるのが得策だ。

キリモミのダウンを奪える状態がベスト。





受け身を取られることを前提で狙うわけだ。

スカイハイショルダースルーからのコンボ

ここでは、スカイハイショルダースルー（デッドリームーブ中Ⓟ＋Ⓖ）からのコンボを紹介。投げ成立後は、バウンディングエルボー（⇩Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→バウンディングエルボー→立ちⓅ→ニーリフト（⇨Ⓚ）が現状では最大ダメージ（88）となっている。これが決まるのがパイ、カゲ、ジャッキー以外のキャラクター。ただし、そのうちベネッサ、リオン、ウルフには立ちⓅの部分をフレーム消費して出す必要がある。フレーム消費方法は、⇧⇧ニュートラル立ちⓅとなっているため若干難度が上がるが、狙えるようにしたい高威力コンボだ。

また、フレーム消費を行なえばパイ、カゲ、ジャッキーにも立ちⓅから浮き直しが狙えるので、最後をクイックショルダー（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）にすればヒットさせることができるぞ。ちなみに、クイックショルダーで締めた場合のダメージは、85 となっている。

左のデッドリームーブポイントを踏まえて狙うようにすれば、効果的にダメージを奪える機会が増えるので、しっかりマスターしよう。

前述のポイントから狙えば効果的だぞ！





ニーリフトまで決まれば88ダメージだ！

Virtua 5 ミニ事典

デスサイズ補足：先端ヒットでの特殊入力法を記載したが、技の持続で先端ヒットした場合は特殊な入力法でも届かない場合がある。そのような場面では、打撃とジャックハマーで二択を仕掛けるようにしよう。なお、ノーマルヒットした場合レバー前入れⓅを相手が立ちガードしようとするとヒットするので、立ちⓅからの選択を迫ってみるのも面白いぞ。



状況を確認して強力な選択を迫ろう！

対戦攻略

リオン・ラファール

Lion Rafale

通常の立ち回りから壁を使ったコンボなど、勝利に結び付く部分を細かく紹介！

Text：ちび太

細かい立ち回りを再検証

リオンが持つ立ちⓅは、一般的な中量級クラスの早さ。一方、立ちⓅと同様の感覚で使っていける右勾心（⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、重量級Ⓟと同じ発生速度となっているため、立ちⓅより若干だが遅い。例えば、オフェンシブムーブⓅをガードされた後など、立ちⓅを出せば相手のアッパークラスの技を止められる状況でも、右勾心では止められないということがある。攻めに回った際は、連係を意識させたスムーズな攻撃を繰り出せる右勾心だが、不利な状況から暴れの打撃として使う際には注意が必要だ。

投げ技の相殺を考慮すると、さらに注意が必要となる。一般的なしゃがみⓅなどをカウンターでくらった際の不利時、リオンの立ちⓅは中量級の発生なので相手の投げに打ち勝てるのだが、右勾心だと相殺されてしまう。そのため、右勾心を出すクセが付いている人は、立ちⓅなど別の技を意識しておく必要があるぞ。細かい部分ではあるが、大きく不利なった状況では少しでも早い技を出せるように心掛けよう。

次に注目したいのが各種下段攻撃。中段と下段の打撃で相手の防御手段を崩しやすいのはリオンの特権ともいえる。そこで役立つのが騰撃連捶（⇨ⓅⓅ）と連掃勾手（⬇⇨ⓅⓅ）の二つ。この攻撃は比較敵ローリスクに使えるため、相手のガードを揺さぶりやすい。前者は一瞬身を引くモーションを取るので、相手がしゃがみⓅなどを打ちたくなる状況で活躍。肘やミドルキックがノーマルヒットした状況などが該当する。

後者は、しゃがみ状態からの疾歩昇穿手（⬇⇨Ⓟ）を相手に意識させれば生きてくる技。中間距離で狙ってみるのもいいだろう。

オフェンシブムーブ中Ⓟがガードされた場合は、右勾心ではなく立ちⓅで。





優秀な下段攻撃を数多く持つことも見逃せない。うまく戦術に取り入れよう。



初心に返り、有利な状況を見逃すな！

手軽な中段攻撃で有利な状況を生み出しやすいのが肘クラスの発生を持つ技。ただし、リオンの場合はしゃがみ状態からだと勾手提膝（⇨Ⓚ）も使っていくことになる。

勾手提膝がカウンターヒットしたときは、リオン側の最速のつかみを相手はしゃがみで回避することができない。この状態を利用すれば最大のダメージを奪うチャンスとなるので、コンボ始動技でもある疾歩昇穿手を狙う。このときにしゃがみダッシュ入力（⇨⇨）を入力しておけば、ノーマルヒットとカウンターヒットで疾歩昇穿手を出すことが可能だ。ノーマルヒットの場合は、相手の攻撃を潜りながら攻撃できるので有効な連係になる。大きく有利な場面では、しゃがみⓅなどで投げを回避しようとする相手へのコンボ始動技として、大ダメージを狙えるぞ。



勾手提膝を出す時は、[illegible]出す準備をしておこう。

壁を有効活用しよう①

ダメージの大きい技で相手を壁にヒットさせれば、壁よろけや壁やられを誘発してリオン側が大きく有利となるのだが、ダメージの小さい壁やられでも状況次第では有効活用することができる。特に連係技なら、壁やられでも初段がノーマルヒットで派生技へ連続ヒットさせることができ、大ダメージを狙うことができる。

この状況で狙う技は中段攻撃の落撃掌（⇨ⓅⓅ）と下段攻撃の登旋腿（⇩ⓀⓀ＋Ⓖ）の二つ。ともに初段で壁に当たれば連続ヒットする。さらに、前者はキャラ別のコンボを決めることができ、後者は何と壁貼り付けまで誘発することができるのだ。相手を壁付近まで追い込む状況になったら、間髪入れずに前述の技で選択を迫りたい。

なお、後者で壁貼り付きを誘発したら、旋風落脚（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）→連旋腿（ⓀⓀ）というコンボが安定する。旋風落脚後は通常だと背後状態となるのだが、ここからの状況では相手との位置が入れ替わって正面を向いていることが多くなるので、ⓀⓀまで入力しておいていい。

壁付近では落撃掌と登旋腿で二択を迫れる。





壁に沿って斜めの位置関係が理想だ。

壁を有効活用しよう②

相手の背後が壁際の場合は、さらなるダメージを奪うことが可能だ。ここでもう一つの有効連係を紹介しよう。それは穿陰掌（⇨Ⓟ）→後蹴腿（⇨⇨Ⓚ）というもので、初段で壁ヒットした場合には後蹴腿まで連続でヒットするようになるのだ。

この連係、相手背中側の壁が斜めの状態でなければ連続ヒットさせられるため、このような状況が生まれれば実戦で狙っていける。ただし、一番の問題が"状況限定＋初段の確認が難しい"ということで、後蹴腿まで入力しておかないと連続ヒットさせることが難しい。実戦では落撃掌まで打ち切ってしまうか、ⓅⓀで確認するのもいいだろう。

より効果的にこの状況を作り出したいなら、投げ技の腰斬（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）がオススメ。左のカコミで紹介した状況を作る際にも重宝する。崩し技で有利な状況を生み出してから、相手に選択を迫れるぞ。ただし、ここでも注意したいのが相手の足位置の問題。相手の背中側が壁方向に向いていないと、登旋腿による壁ヒットは狙えなくなってしまう。

この状態になれば後蹴腿が連続ヒット。





腰斬を使えば、より効果的に狙える。

Virtua 5 ミニ事典

壁ヒット補足：登旋腿から壁貼り付きを狙う場合、リオン側の足位置が"背中側に壁がある状態"だと狙いやすい。投げ技の腰斬から狙う場合は、相手の足位置に依存しているので注意しよう。壁貼り付き後は、旋風落脚から正面に向いた場合でも重量関係無く全キャラクターに連旋腿が決められるため、ダメージが期待できる。壁際に追い詰めた場合は常に意識しておこう。

新コンボ&新ネタでダメージ効率アップ！

対戦攻略



ベネッサ・ルイス

Vanessa Lewis

Ver.Aの変更点解説が落ち着いてきたところで、戦力アップのための各種ネタをまとめよう。

ディフェンシブの新着コンボ

Ver.Aで強化された、Ⓖ押したまま⇩or⇧Ⓟからのコンボを紹介しよう。以下の解説は、Ⓖ押したまま⇩or⇧Ⓟが相手の立ちⓅにカウンターを取った場合の調査結果である。これまでは浮かせ直しの2発目がしゃがみⓅだったが、今後はコンボが決まりやすい立ちⓅに切り替えたい。ただし、立ちⓅが当たりにくいブレイズやシュンなどには、しゃがみⓅで妥協してもいい。

❶は、全軽量級とゴウ、ブラッド、リオンに足位置に関係無く、ブレイズには平行時に決まる。その他の中量級には、インターセプトボディブロー後なら足位置に関係無く、イントルードフック後ならハの字で決まる（平行時も2発目までは決まる）。❷は、全軽量級とレイ、リオン、ラウに足位置に関係無く、ブレイズとウルフにはハの字で決まる。イントルードフック後なら、足位置に関係無くブラッドに、ハの字でゴウ、カゲ、シュン、ジャッキーにも決まる。また、❷から立ちⓅを省けば全キャラに安定。❸と❹はⓅⓅⓅⓀと同威力だが、起き攻めしやすいのが利点。どちらも重量級を除く全キャラに決まるので、コンボ後のスタイルを考慮して使い分けるといい。



腹崩れを誘発させた後、自キャラの硬化が解けた一瞬後に立ちⓅを出す（要練習）。



タイミングよく立ちⓅがヒットすれば、相手を高く浮かせ直すことが可能。



以降の技は最速でOK。最大コンボの①が決まれば、なんとこれだけの大ダメージ！

オフェンシブの新着コンボ

注目は下表❻のコンボ。ダメージ自体は既存のものと変わらないが、運ぶ距離が長く起き攻めもしやすいので、重量級には必ず決めたい。またシュンに対しては、ここから立ちⓅを省いたコンボを決めよう。⇦⇨ⓅⓅⓅが酔い覚まし技なので、⇦⇧Ⓟ＋Ⓚと合わせて酒を2杯減らせるのだ。

前号でたたき付けコンボを紹介したが、実はヒールキック（⇨Ⓚ＋Ⓖ）後もほぼ同様のコンボが決まる。ただし、この技は遠距離で使うことが多いので、しゃがみⓅが届かないことが多い。その場合は大ダウン攻撃を入れよう。



頭崩れ→バウンドヒットで始まる見映えのいい7ヒットコンボ。

コンボPICK UP!

❶	【ディフェンシブ】インターセプトボディブロー（Ⓖ押したまま⇧Ⓟ）硬化カウンターヒット以上→立ちⓅ→バックナックルストリーム（⇨ⓅⓀⓀ）
❷	【ディフェンシブ】イントルードフック（Ⓖ押したまま⇩Ⓟ）硬化カウンターヒット以上→立ちⓅ→シャドーコンボハイキック（ⓅⓅⓅⓀ）
❸	【ディフェンシブ】イントルードフック（Ⓖ押したまま⇩Ⓟ）硬化カウンターヒット以上→立ちⓅ→ダッキングボディスマッシュ（⇨⇨ⓅⓅ）
❹	【ディフェンシブ】イントルードフック（Ⓖ押したまま⇩Ⓟ）硬化カウンターヒット以上→立ちⓅ→ヘビィフック～スイッチニーリフト（Ⓟ＋ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）
❺	【ディフェンシブ】フェイントボディ（Ⓟ⇧Ⓟ）カウンターヒット→ヘビィフックコンボ（Ⓟ＋ⓀⓅ）→ワンツー～スイッチニーリフト（ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）
❻	【オフェンシブ】デスサイズ（➡Ⓚ）カウンターヒット→ロシアンフック（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→アサルトコンビネーション（⇦⇨ⓅⓅⓅⓀ）

❶～❹は、各種腹崩れ後に狙えるコンボ。腹崩れを誘発した技によって微妙に状況が変わるため、状況に応じて使い分ける必要がある（本文参照）。❺はⓅ⇧Ⓟカウンターヒット後に決まる強力なコンボ。これが決まらない状況は、対アキラ、足位置平行時の重量級、順足かつ平行時（開幕時の足位置）のカゲとなっている。

❻は、重量級に対して足位置に関係無く決まるコンボ。ダメージは、最後をストライドコンビネーション（⇨ⓅⓅⓀ）で締めるコンボと変わらないが、このコンボが決まらないジェフリーに対しての最大コンボとなる。

ARM（オールレンジムーブ）で相手の攻撃をかわす

本作のベネッサは、両スタイルともにARM時の移動力に優れている。これを活用すれば、避けや後ろダッシュと並ぶ、新たな回避行動となり得るのだ。簡単に性能を比較すると、後ろダッシュほど一瞬で下がる能力は無いが、硬化が無いため瞬時にほかの行動に移れる。また、成功避けのように完全回避はできないが、相手の攻撃判定の薄い技は軸をずらしてかわせる。

具体的な使用法としては、真後ろへのARMと、画面奥方向斜め後ろへのARMが挙げられる。前者は後ろダッシュに近い使い方で、リーチの短い技に対して有効。相手と間合いが離れている場合は特に効果が高く、ディフェンシブのボーンクラッシュミドル（⇧Ⓚ）先端ガード後などは、ジャッキーの肘すら届かない。後者は避けに近く、直線的な攻撃をかなりよけられる（写真参照）。

対アキラ戦は、ARMで様子を見るのが有効だ。





直線的な技をかわしたら、すぐに反撃しよう。

⇙Ⓚ入力で出すH・A・W・Kストライクの長所

H・A・W・Kストライクには⇙Ⓚor⇙Ⓚ＋Ⓖという2種類のコマンドがあり、⇙Ⓚはジャンプ攻撃のキャンセルモーションが一瞬入るため、わずかに発生が遅くなる。そのため⇙Ⓚ＋Ⓖで出すのが基本なのだが、"わずかに有利な状況"でのみ、⇙Ⓚならではの利点が発生する。まず共通の長所は、相手がしゃがみⓅを出したくなる状況なので、それをスカして大ダメージを狙える点。そして⇙Ⓚ入力による＋αの利点は、一瞬のジャンプ攻撃キャンセルにより、相手が最速で避けを入力していた場合、成功避けが発生しないこと。つまり、しゃがみⓅと最速の避けの両方に対応できる選択肢となるわけだ。具体的には、ランディングニーコンボ（⇨⇨ⓀⓅ）ヒット後や、フェイントボディ（Ⓟ⇧Ⓟ）ヒット後の状況などが該当する。

⇨⇨ⓅⓀヒット後は、⇙Ⓚの長所が生きる。





最速で避ける相手には⇙Ⓚがヒットするのだ。

Virtua 5 ミニ事典

ディフェンシブのコンボ補足:各コンボの浮かせ直しの立ちⓅをしゃがみⓅに替えても、ほぼ同様のコンボが決まる。ただし①のコンボは条件がデリケートなため、ブレイズ、ゴウ、カゲ、シュン、ラウ、アキラには決まらなくなってしまう。また、レイにはイントルードフック後の平行時を除いて決まるが、ジャッキーにはインターセプトボディブロー後の平行時にしか決まらなくなる。



主軸の連係始動技を極めよ！

対戦攻略

アイリーン

Eileen

相手に触れれば選択を迫れる、迅雷鑽天。基本＋コンボを覚えてダメージアップだ。

Text：華火霊

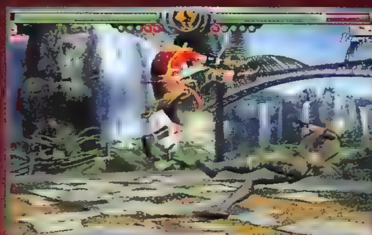
迅雷鑽天からのダメージアップ

迅雷鑽天（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）は、そこからのキャンセル行動を絡めて多彩な選択肢を仕掛けることができる主力技。1、2段目ともにカウンターヒット時には大聖降天（⇩⇧⇨ⓀⓀ ヒット時Ⓚ）が連続となるため、1段目にキャンセルをかけて大聖抓面（⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ中Ⓟ＋Ⓖ）と、最大ディレイをかけ、2段目カウンターからの大聖降天狙いが、ダメージ効率に優れている。

迅雷鑽天はガードされるとアッパークラスの確定反撃をくらうが、これを見せておかないと、2段目からのキャンセル行動などが生きてこない。リスクはあるが、相手のしゃがみⓅ以外の技にカウンターを取った際には下のコンボが入るぞ。

❶はハの字始動ベネッサ限定大ダメージコンボ、足位置平行始動は迅雷鑽天、距離を運びたい場合は2段目から大聖脱靴（⇩⇧⇨Ⓚ）にキャンセルをかけよう。❷はアイリーン、アオイ、足位置平行始動のカゲとゴウに。肘を1フレーム消費で出せば、平行時のパイに入る。

❸は重量級専用だ。表には無いが、サラには擺連脚（⇦Ⓚ）が安定する。



ベネッサのみではあるが、大ダメージの❶のコンボ。足位置確認を。

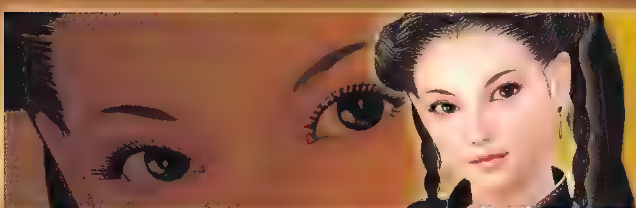
コンボ		
	❶	迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)カウンターヒット→左右擊掌(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)～大聖連踢(⇩⇧⇨ⓀⓀ)
	❷	迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)カウンターヒット→抹面掃尻尾(⇨ⓅⓅ⇩Ⓚ)
	❸	迅雷鑽天(⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ)カウンターヒット→しゃがみⓅ→猿猴擊爪(ⓅⓅ⇨Ⓟ)

追撃不能なキャラに使えるテクニック

左のコンボが入らないキャラにはしゃがみⓅくらいしか決まらないが、しゃがみⓅの後に前空翻で飛べば、相手の受け身を落地穿心腿（前空翻中⇧Ⓚ）と、落地盤掃腿（前空翻中⇩Ⓚ）で攻めることができる。落地穿心腿は横転受身後の暴れなどにも重なり、ヒット時は尻もちを奪えるため、その後有利に攻めを継続できる。相手が受け身を取らなかった場合、前空翻で止めればローリスク。相手は前空翻を見てその場起き上がり蹴りを出したくなるポイントなので、オフェンシブムーブ中Ⓚで側面崩れを狙うチャンスだ。



しゃがみⓅのみのキャラには、受け身の難しい擺連脚を狙ってもいい。



隠れた良技を発掘!!

対戦攻略

パイ・チェン

Pai Chan

パイの中段攻撃の主力となるであろう背転脚の特性を解説。特性を覚えて実戦に取り入れよう。

Text：矢永

背転脚の性能を考察

背転脚（⇩ⓀorⓀ＋Ⓖ）はこれまでそれほど注目されなかったが、かなり高性能な中段攻撃。

発生がアッパークラス（⇩Ⓚ＋Ⓖ入力時）と早く、ノーマルヒットでダウンを奪え、ダメージが30と大きい。ガードされても確定の反撃を受けることはほぼ無く、距離が空くので攻められづらい。これだけでも十分な性能だが、さらに攻撃属性がサマー系なのでさばき技に強く、発生途中に空中判定があるのでつかみに相殺されない、とまさに高性能。これほどの技を使わない手は無いので、ぜひとも戦術に取り入れよう。なお、派生技の連旋背転脚（⇩Ⓚ⇨Ⓚ）は、出始めにスカし判定があり、ヒット後はコンボを狙える。リーチの短い技での反撃に対して狙っていこう。

背転脚の使いどころには、第一にさばき技対策が挙がるが、それ以外でも燕青虎双破（⬇⇨Ⓟ）やしゃがみⓅのノーマルヒット後などは特に有効。これまではこの状況で、立ちⓅ暴れとしゃがみガードの両方に対して有効な中段攻撃がハイリスクだったが、背転脚ならどちらに対しても十分見返りが期待できる。また、判定が強く持続が長いので、受け身攻めや起き攻めに使いやすく、オフェンシブムーブ対策の暴れ技としても優秀だ。

掣燕掛塔（⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ）からの選択肢

掣燕掛塔からは立ちⓅの回復が困難なので、連拳腿（ⓅⓀ）を狙うのが基本。特に無回復でも立ちⓅがスカらない、サラ、ラウ、ウルフ、ジェフリー、ベネッサ、アイリーンには、ほぼ確定と考えて問題無い。上記以外のキャラに無回復されるとⓅがスカってしまうが、無回復には全キャラに高蹴腿（Ⓚ）が当たる。連拳腿と使い分けていこう。そのほか、高蹴腿を回復してくる相手には最速のつかみが有効。回復が終わった瞬間をつかむので、投げ抜けなどで対応されづらい。



超高性能な背転脚。⇩Ⓚ＋Ⓖ入力でないと発生が遅くなることに注意。



壁際では、立ちノーマルヒット以上で壁張り付きを誘発できる。



無回復でⓅをスカせないキャラには、かなり有効な投げとなる。

Virtua 5 ミニ事典

アイリーン補足：猿猴擊爪連続ヒットは、本当に強力。ヒット時有利でOM中Ⓟが有効。OM中Ⓟをガードされても、軽量級Ⓟ暴れで肘クラスに勝てる。相手の避け打撃にも引っかけやすく、近距離では最凶!?
パイ補足：背転脚ガード後の硬化差は、ベネッサのカットアッパーが入る程度。連旋背転脚の出始めのスカし判定は意外と強く、一部のキャラのミドルキックすらスカすことができる。



壁を利用したコンボで圧倒せよ！

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド

Jeffry Mcwild

ステージに設置してある壁を利用したコンボを紹介。一撃必殺の状況を生み出そう！

Text アストロ

側面に壁があれば大チャンス！

お互いの側面に壁がある状態は、ボディリフト（⇦Ⓟ＋Ⓖ）からの壁コンボで一気に大ダメージを与えるチャンス。投げ後にヘルダンクハンマー（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→ヘルダンクハンマー→立ちⓅ→ニーアタック（⇨Ⓚ）まで決まり、相手の体力を約半分減らすほどの破壊力がある。ただし、このコンボにはいくつか注意点があるので、それを踏まえた上で狙っていきたい。



相手の頭側が壁方向に向いている状態がベスト。追撃チャンス！



[illegible]

その注意点とは、"相手の足位置"によってヘルダンクハンマーからの追撃難度が変わるというもの。追撃しやすい状態は"相手の腹側が壁に向かっている"となるので覚えておこう。

状況を確認する機会は、投げを決める前と投げが成立しているときの二つある。特に簡単なのが後者で、ボディリフトで相手を持ち上げた際、壁方向に相手の頭があればコンボを決めやすい。

逆に相手の頭側がリング中央に向いていた場合は、コンボパイルバンカー（ⓅⓀⓅ）→大ダウン攻撃が一番安定したダメージを与える形となる。



この状態だと追撃しにくい。まずはこの状態を確認すること



[illegible]

オフェンシブムーブ活用法

有利な状態で使うと強力なオフェンシブムーブ（以下：OM）だが、連係の途中でも有効活用できる。その状況とはダブルスタップ（Ⓟ＋ⓀⓅ）の連係途中で、特に初段がヒットしているときはノーマルヒット、カウンターヒット問わずOMにつなげることで、攻撃の幅を広げられる。

相手の反応速度にもよるが、相手のしゃがみⓅを誘いやすい状況なので、OM中Ⓟが活躍する。よけやすい移動方向は相手キャラにより異なるので、そこだけ注意して狙っていこう。



[illegible]



[illegible]カから強力なコンボをたたき込め！

対戦攻略

影丸

Kagemaru

キャラ限定コンボを覚え、ダメージ効率アップとリングアウトのチャンスを増やしていこう。

Text [illegible]

対[illegible]級の弧円落コンボ

[illegible]決めることができるカ[illegible]落。より多くのダメージを確実に[illegible]。

[illegible]円落（⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ）→浮身膝蹴り（⬇⇨Ⓚ）→立ちⓅと入れ、霞刃（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）でバウンドさせる。その後アオイ、パイ、ベネッサに対してはレバー前入れの散弾[illegible]、アイリーン、サラに対しては[illegible]をヒットさせることができるぞ。[illegible]が、コンボのコツは特に[illegible]すること。霞刃をフレーム消費無しで出すことができれば、確実に決めることができるだろう。

また、ベネッサに対しては霞刃を旋風刃（⇩Ⓟ＋Ⓚ）に替えても散弾螺旋裏蹴りを決めることが可能だ。前述のコンボを決める自信が無いときや、体力に余裕がある場合など、散弾螺旋裏蹴りで[illegible]してダメージを与えにいってもいい。[illegible]しやすく、受け身を取らない相手[illegible]してはダウン攻撃を決めることができるぞ。[illegible]マスターして実戦に生かそう。



[illegible]



[illegible]れてかなり不利な状態に[illegible]

リングアウトを狙おう

[illegible]ハーフフェンス。リング[illegible]、いろいろな技でリングアウトを狙っていくことができる、かなり特殊なステージ[illegible]でリングアウトを狙いやすいといっていいだろう。発生が早めの技では、[illegible]。[illegible]なステージだ。



ガードされると反撃を受けることになるが、リング際では[illegible]アリといえる。

ジェフリー[illegible]：[illegible]を使ったコンボの追撃は、やはり[illegible]相手ほど[illegible]やすくなる。[illegible]やゴウ、カゲ、ブレイズに対しては、ヘルダンクハンマーを1回[illegible]せば安定しやすくなる。

カゲ補足：旋蹴りは相手の失敗避けなどを狙って遅らせ気味に出すとリングアウトを狙いやすいぞ。雷龍飛翔脚は不利な状況からでも、思い切って出していくといいだろう。

Ver.Aに[illegible]対応せよ！

対戦攻略

舜帝

Shun Di

今回は、K.O.後の飲酒と龍尾脚からのコンボを紹介。コンボはしっかりと試しておこう。

Text: [illegible]



K.O.後の飲酒を考察

新バージョンで仰飲杯手（⇧Ⓟ）から背向け[illegible]国舅移行時の飲酒量が2杯に増え、K.O.後の飲酒速度がスピードアップ。これにより月牙叉撃（⬇⇧Ⓟ）や後蹴連腿（⇨ⓀⓀ）などの主力技から4杯飲酒可能になり、転身双冲掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）での K.O.時には、計7杯の飲酒が可能となった。

飲み方は、しゃがみ状態の技からも対応でき、1杯目をレバー入力の必要無い仰飲酒（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→仰飲杯手⇦キャンセル→背身仰飲（背向け曹国舅中Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を基本にするといい。

なお、3杯飲むのは仰飲酒→仰飲杯手⇦キャンセルよりも、仰飲杯手⇦キャンセル→背身仰飲の方がわずかに早いことを覚えておこう。



今までは3杯しか飲めなかった[illegible]蹴連腿でのフィニッシュ後[illegible]



簡単に4杯飲[illegible]

龍尾脚コンボ Ver.A

龍尾脚（⇧Ⓚ＋Ⓖ）からのコンボは下表を参[illegible]。[illegible]足位置[illegible]行時にレバー前入れ立ちⓅ（空振り）→連蹴廻手（ⓀⓀⓅ）。足位置ハの字のときは、背中側オフェンシブムーブ→連蹴廻手がそれぞれ入る。



今バージョンの龍尾[illegible]コン[illegible]キャラごとの使い分け[illegible]

コンボ PICK UP!

❶	龍尾脚（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）→相手の背中側に向側前選（[illegible] or [illegible]Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→しゃがみⓅ→レバー前入れⓅ→連飛跳撃（ⓀⓀ）
❷	龍尾脚（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）→相手の背中側にオフェンシブムーブ→レバー前入れⓅ→連飛跳撃（ⓀⓀ）
❸	龍尾脚（[illegible]Ⓚ＋Ⓖ）→レバー前入れⓅ（空振り）→レバー前入れⓅ→連飛跳撃（ⓀⓀ）

[illegible]

[illegible]使いこなせ!!

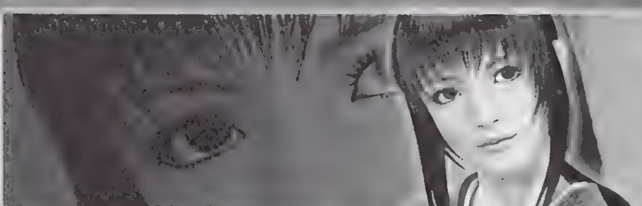
対戦攻略

梅小路 葵

Aoi Umenokouji

Ver.Aで[illegible]された横肘肘当て（横打）[illegible]。性能を理解すれば[illegible]となる。

Text: [illegible]



横打の性能を理解せよ

[illegible]る技として使い勝手がいい。ガードされてもわずかに不利になるだけで、しゃがみⓅで肘クラスの技が止まるほか、オフェンシブムーブも有効[illegible]

[illegible]

[illegible]が入る上、大ダメージを狙える衣車と避け方向が逆なことも相まって強力な選択肢となる。

[illegible]いく方が大事になってくる。





オフェンシブムーブで避ける[illegible]ヒット状況に左右されない。

投げ後の追[illegible]

ワンコマンドの投げとして、とっさに使いやすい木の葉落とし（⇧Ⓟ＋Ⓖ）。若干ダメージは小さいのだが、実は投げ後にわずかにダッシュしてからの縦手刀（敵ダウン中⇧Ⓟ）がほぼ回避不能。[illegible]



[illegible]

Virtua 5

シュン・コンボ[illegible]：❶はハの字ならカゲ以外の全キャラに[illegible]（ジャッキーはバウンド）、❸は逆に平行時のカゲを除く全キャラに入るので、足位置での使い分けもあり!?

アオイ補足：横打をガードさせた後は、相手の[illegible]にオフェンシブムーブするのが基本となるが、[illegible]からしゃがみⓅを出すラウ、パイ、レイ、アオイには背中側へ[illegible]しよう。



壁際に追い詰めたら勝利は目前だ!!

対戦攻略

雷飛 Lei-Fei

[illegible]クラスのレイ。今月は[illegible]と、構えを使ったネタを紹介。

Text：[illegible]

壁に相手を追い詰めてからの大ダメージコンボ

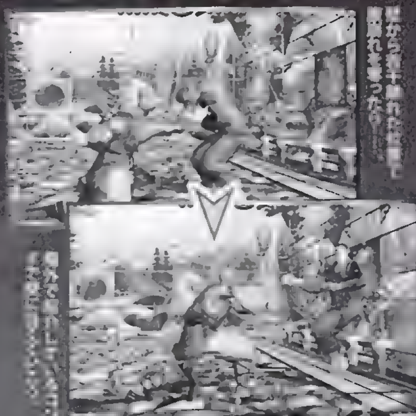
相手を壁に追い詰めたら、ノーマルヒットで壁よろけを与える[illegible]（⇦⇨Ⓟ）を狙おう。この技は相手を突き飛ばすため、壁から若干離れていても壁に当てることができるぞ。

壁よろけ中の相手には、先行入力でしゃがみ状態を作ってからの[illegible]天掌（[illegible]Ⓟ）が有効。よろけ中に当てれば腹崩れを誘発、さらに追撃可能。

ここに決めるコンボは、遅めしゃがみⓅ→[illegible]～[illegible]立式（[illegible]Ⓚ［illegible］押し続け）→進歩分[illegible]（[illegible]立式中Ⓚ＋Ⓖ）。または、遅めしゃがみⓅ→[illegible]面挿掌（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）→五花坐山（[illegible]⇨Ⓟ＋ⓀⓀ）がおすすめ。[illegible]の1発は、壁ヒットを確認して出す。二つ目のコンボは壁との角度、距離、相手の重さで入らないことがあるため、[illegible]若干遅くても安定する一つ目をメインにしよう。

壁と距離に近いときの[illegible]天掌は、相手の[illegible]が早いとガードされてしまう。その場合は[illegible]（[illegible]＋Ⓚ）を使おう。[illegible]や距離が合えば壁張り付きからコンボが可能。

重量級に対しては、[illegible]→双[illegible]掌（[illegible]Ⓟ）→双龍出海→五花坐山を入れよう。双[illegible]掌で特殊な浮きになるために可能なコンボだ。



近距離戦で構えを使おう

まずは[illegible]式。Ⓟノーマルヒット時に[illegible]式に構え、最速より若干遅いタイミングで[illegible]（[illegible]式中Ⓚ）を出す。相手の避け抜けは避けの硬化に、しゃがみⓅや肘など短い技の暴れはスカしつつ硬化に当たりコンボが狙える。しゃがみⓅをガードされた際も、しゃがみⓅなど短い技をスカして当たる。

次に[illegible]天掌～相手背[illegible]式（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）～[illegible]立式（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）。[illegible]天掌止めでは不利だが、相手のとっさのⓅ、しゃがみⓅ、肘などは[illegible]、固まる相手は構えからの攻めで[illegible]できる。打ち切りを交ぜれば効果が高い。





より[illegible]にコンボを決め、勝利をつかもう！

対戦攻略

日守 剛 Goh Hinogami

相手キャラや足位置など素早く状況[illegible]し、[illegible]なコンボを決められるようになろう。

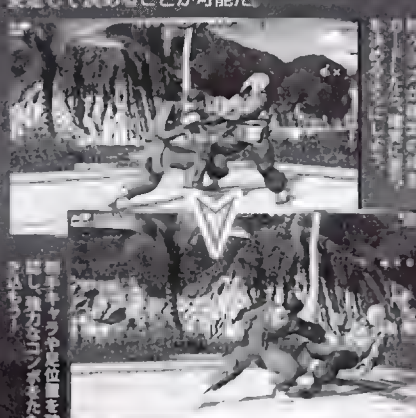
Text：[illegible]

蒼弓からの状況別コンボを覚えよう

[illegible]としてはもちろん、[illegible]や、[illegible]としても使っていくことができる蒼弓（⇦⇨Ⓟ）は、ノーマルヒットで空中コンボを決めることができる主力技の一つである。バージョン変更よって立ちⓅ空中ヒット時浮きが高くなったため、より強力なコンボを決めることが可能となった。相手キャラや足位置によって異なるので、状況確認を素早くできるように心がけよう。

まず足位置平行時は、立ちⓅ後重量級以外に牛鬼突（⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ）か、重量級に対しては[illegible]が最も安定する。[illegible]には立ちⓅから[illegible]楼羅（⇦Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓀがヒットするぞ。かなりのダメージを奪うことができるので、積極的に狙っていこう。また、足位置ハの字の場合は、立ちⓅから煉獄（⇨ⓅⓅ）がウルフ以外のキャラに対して、すべて先行入力で決めることが可能だ。ウルフにはⓅヒット後、1フレーム消費（[illegible]⇨ⓅⓅと先行入力）して煉獄を出すように。

そしてキャラ限定ではあるが、アオイ、パイ、ブレイズ、シュンとレイのハの字[illegible]の場合のみ、立ちⓅから黒龍殺 新（[illegible]＋[illegible]）を安定して決めることが可能だ。



不動殺・新を使おう

バージョン変更によって、カウンターヒット時ダウンを奪うことができるようになった不動殺・新（[illegible]＋Ⓚ）。ゴウの技の中ではリーチの長い部類に入り、ガードされても確定で反撃を受けないため、牛鬼突ヒット後など積極的に狙おう。

ノーマルヒット時は、相手を強制的にしゃがませて有利。雷火（⇦Ⓟ）やオフェンシブムーブを使って有利を組み立てていこう。カウンターヒット時は、立ちⓅから牛鬼突や煉獄など、いろいろなコンボを決めることが可能だ。



[illegible]して、よろけさせた後[illegible]

さあ来い！ 戦い方を教えてやる!!

機動戦士ガンダム0079 カードビルダー™

次作「0083」(64ページにて紹介)が発表されたとはいえ、まだまだ追求できる「0079」。すでに多少の修正が施された「Ver.2.02」が稼働しているが、今月も新カードの理解をさらに深めよう。

■機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
■メーカー [illegible]
■ジャンル [illegible]
■稼働状況 [illegible]
■価 格 [illegible]
■問い合わせ [illegible]

[illegible]

新パイロットの特殊能力を生かせ!
地球連邦軍 編

連邦軍の新キャラクターには、少々クセのある能力を持つ者が多い。その中でも高い潜在能力を感じさせるキャラクターたちをピックアップ！

Text：age

マット・ヒーリィ



【防御重視】を最大限に生かす！

【マット・ヒーリィ】は平均して高い能力を誇り、ジムコマンドのキャラクターカードの中で二つの特殊能力を持った数少ないパイロットだ。

注目してほしいのが「無言の闘将」。「Ver2.01」からはマシンガンなど「特殊兵装」でも高い攻撃力を持つ武器が増加。武器を破壊するにとどまった場合も、マットであれば「武器を破壊するとテンションが上昇する」という効果が期待できる。

また、射撃兵装であれば【ミサイル・ランチャー】、中距離兵装であれば【100mmマシンガン】などを装備させるといいだろう。



テンションが最高でも、敵の武器の破壊に成功するとMAX。

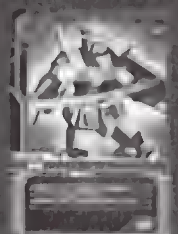


一気に上昇！ テンションMAX時 [illegible]

さらに能力を引き出す

カスタムカードをマットの能力に合わせて選べば、より高い効果を期待できる。【覚醒】は特に問題無く機能する。クリティカル連発も夢ではない。

カスタムカードではないが、【ハロ】をカスタム代わりに使うのもいい。武器を破壊してテンションがMAXになれば、ハロの力で味方のフォローが楽になる。





マスター・P・レイヤー

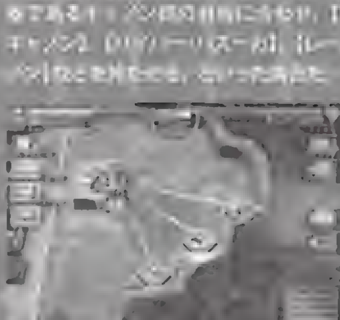


チームワークの勝利を目指せ！

【マスター・P・レイヤー】の特殊能力は、テンションMAX時に限り、【マスター・P・レイヤー】がロックオンした敵に味方の攻撃エリアが合わせると一撃でロックオンできる、というもの。

この特殊能力を最大限に生かしたいのであれば、攻撃エリアを重ねやすくするために、小隊全員に同射程の武器を持たせるのが理想だ。

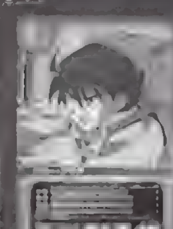
例えば、【ガンキャノン重装型（ホワイト・ディンゴ隊仕様）】を使っているのであれば、内蔵武器であるキャノン砲の射程に合わせ、【180mmキャノン】、【ハイパーバズーカ】、【ビーム・ライフル】などを持たせる、といった具合だ。



小隊員にはだれを選ぶ？

相性のいいホワイト・ディンゴ隊のメンバーでそろえるのもいいが、マスターの特殊能力の発動回数を増やしたいのであれば、【モーリン・キタムラ】、【カレン・ジョシュア】、【シロー・アマダ】など、味方のテンションを上げやすいキャラと組ませるのが効率的だ。序盤戦を凌いで、後半で一気に勝負をかけよう。





GCB作戦書 [illegible]
マスターの能力を発揮しにくいメカ:テンションMAXを繰り返し実現したいので、テンションの下がるマグネット・コーティングを備えた機体は避けた方がいいだろう。

新パイロットの特殊能力を生かせ!
ジオン公国軍 編

ジオン公国軍のパイロットの中で、特殊能力で高い攻撃力を発揮できるパイロットを紹介。圧倒的攻撃力で、連邦軍を打ち倒そう！

マレット・サンギーヌ



自らの傷を力に変える！

[illegible]などと並び、UCで二つの特殊能力を持つ希有なキャラクター。
特に重要なのが「ジオンの亡霊」。機体のHPが一定以下になると発動し、攻撃力が上昇するという能力。高威力の武器と組み合わせれば、ピンチになっても大逆転を狙える能力といえる。
この能力をさらに効果的に活用したいのであれば、【イフリート改】、【ブルーディスティニー2号機】など、各種EXAMシステムを搭載した機体に乗せるといいだろう。
また、より高い攻撃力を発揮するためには、【[illegible]プログラム】、【[illegible]】などのカスタムパーツを選択するのも有効だ。



能力発動を操るには？

敵の攻撃を受けずに能力を発動したいのなら、【出力リミッター解除】を付けると面白い。EXAMシステム搭載機と組み合わせれば、命中率などがさらに高くなる。
逆に安全性を重視したいのであれば、【ルナ・チタニウム合金】などで防御力を上げよう。1回の攻撃では墜ちにくくなり、特殊能力の発動を期待できるのだ。





ケン・ビーダーシュタット



復讐の鬼となれ！

【ケン・ビーダーシュタット】の特殊能力「[illegible]」は、味方が撃墜されるたびに攻撃力が上がる、というもの。「[illegible]」と似た能力だが、攻撃力しか上がらない代わりに、上昇率が高いのだ。
小隊を編成するときは、コストの低いユニットを中心に組むといいだろう。まずまずの能力を持つ【トップ】、【ジェイク・ガンズ】、【シャルロッテ・ヘーブナー】などがオススメ。
なお、ケンが墜ちてしまうとこのデッキの狙いは台無しになるので、最低でも【シールド】（[illegible]）は持たせて防御力を高めたい。コストに余裕があるなら【ビーム・バリア】を付けておくのもいいだろう。



効果アップを狙うには？

味方がある程度墜ちることが多くなるので、それを前提として【ラスト・シューティング】を付けておくのも面白い。道連れにできれば、後の展開が楽になる。
また、デッキの性質上、タイムオーバー時にコスト差で負ける可能性が高くなるので、味方一人に【撤退戦】を付けておき、巻き返しを図るのも有効だ。





サブパイロットのパイロット能力は？

新バージョンから追加されたカスタムカード【機体マニュアル】を使用することにより、今までメカニックに設定できなかったサブパイロットも、晴れて単独で出撃できるようになった！——といっても、彼らのほとんどが民間人なだけに、その能力は[illegible]。「[illegible]【ビグ・ザム】に乗せて出撃させるでしょう！」とか「【イセリナ・エッツェンバッハ】を【ドップ（ガルマ専用機）】に乗せて連邦をバルカンで[illegible]」など、ロマン派の皆さんにとっては願ってもないプレイが楽しめるのだ。
彼らの中では、かろうじて【ミキ・ロジータ】あたりが、育てれば前線に出せるか？——というレベル。民間人部隊は茨の道だが、挑んでみるのもまた一興よ！



民間人の皆さんにも出撃時の特殊台詞あり！これを聞くためだけに出撃させるのもアリ！



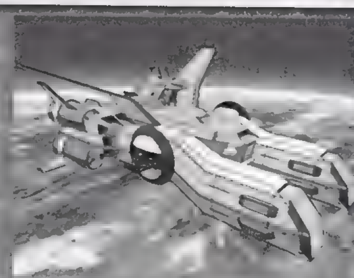
【ミキ・ロジータ】は[illegible]

早くも全母艦を大公開!!
『Ver.2.01』母艦受領フローチャート

[illegible]化したのはカードだけではない！[illegible]も増加しており、さらにバリエーションが増えたのだ。

Text：[illegible]

[illegible]



[illegible]ホワイトベース級の[illegible]

地球連邦軍・宇宙用

- 宇宙貨物艇
- ↓ 階級が少尉以上
- コロンブス
- ↓ 階級が中尉以上
- サラミス
- ↓ 階級が大尉以上 → サラミス後期生産型
- ↓ 階級が大尉以上で、【ジャック・ベアード】、【アダム・スティングレイ】、【トーマス】、【ヘンケン・ベッケナー】のいずれかを一定回数出撃させた → スルガ
- ↓ 階級が少佐以上
- マゼラン（ブルー）
- ↓ マゼラン（グリーン） / アナンケ
- ↓ マゼラン後期生産型

地球連邦軍・地上用

- 量産型ガンペリー
- ↓ 階級が少尉以上
- ガンペリー
- ↓ 階級が中尉以上
- ミデア
- ↓ 階級が大尉以上
- ミデア改
- ↓ 階級が少佐以上
- ミデア後期型
- ↓ ビッグ・トレー / ビッグ・トレー（バターン号）
- ↓ ビッグ・トレー（メガ粒子砲装備仕様）

地球連邦軍・水上／水中用

- 潜水艦Ⅴ型
- ↓ 階級が少尉以上
- 攻撃型潜水艦Ⅷ型
- ↓ 階級が大尉以上
- M型潜水艦
- ↓
- ヒマラヤ

地球連邦軍・汎用

階級が准将以上で、マゼラン後期生産型、ビッグ・トレー（メガ粒子砲装備仕様）、ヒマラヤのいずれかを所有

- ↓
- ホワイトベース
- ↓ 階級が少将以上
- ブランリヴァル
- ↓ 階級が中将以上
- サラブレッド
- ↓
- グレイファントム

新装開店！おしえて！宇宙世紀ABC

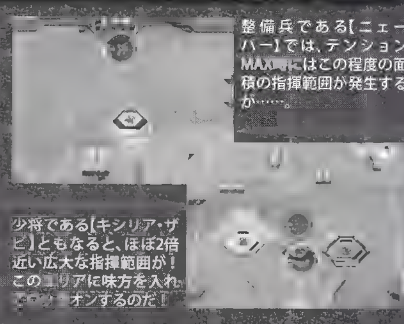
[illegible]

Q1 メカニックカードに付いている指揮能力って何!?

[illegible]した"指揮能力"は、【ザクⅡS型（指揮官用）】に付いている特殊能力だ。

搭乗パイロット（隊長限定）のテンションMAX時に［攻撃重視］を選択すると、隊長機を中心とした[illegible]実行ボタンを押すのだ！　隊長機からのロックオンが成立すると「味方[illegible]テンション」がMAXまで上昇するという恩恵[illegible]けられる。それが指揮能力の正体だ。

隊長機から発生する指揮範囲は、搭乗しているパイロットの階級（カードの裏に表記）が高いほど広くなる。指揮能力をフルに生かすには、階級の高いパイロットを隊長機に乗せるといいだろう！　なお、艦長にはテンションMAX維持能力の高いキャラを選んでおくと、より効果大！



整備兵である【ニューバー】では、テンションMAX[illegible]にはこの程度の面積の指揮範囲が発生するが……。

少将である【キシリア・ザビ】ともなると、ほぼ2倍近い広大な指揮範囲が！このエリアに味方を入れ[illegible]オンするのだ！

GCB作戦書 それぞれの母艦はICカード更新時に「獲得条件」を満たせば、アップグレードが行なわれる。獲得条件は同時に「そのグレードを維持する条件」にもなっており、その条件を満たしていないと次回更新時に母艦が変わってしまうのだ。今回は前半の獲得条件を一部公開しているので（後半の条件もきっと推測できる!?）、希望する母艦を受領するためにぜひ活用してほしい。

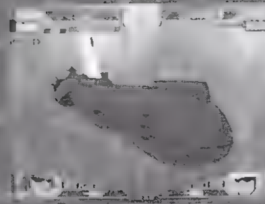
ジオン公国軍の注目艦

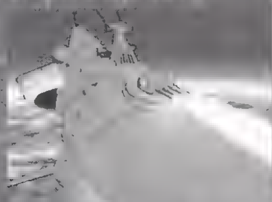
[illegible]と水上・水中用母艦に[illegible]。これまでも[illegible]いた宇宙用母艦に、さらに新母艦が登場して合計12艦という圧倒的ラインナップに！

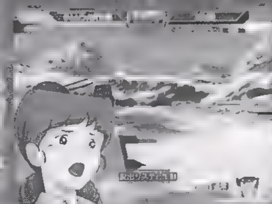
[illegible]ではないものの、ファンなら必見の"ムサイ[illegible]"や"ティベ"といった一年戦争の[illegible]は、チャンスがあれば手に入れておきたいところ。

残念ながら[illegible]、水上・水中用母艦は[illegible]。これまで[illegible]をグレードアップしていなかったプレイヤーも、【ハイゴッグ】や【ズゴックE】などの新登場となる水陸両用[illegible]と合わせて、新母艦を手に入れてはいかがかな？

なお、「Ver.2.51」からは"脱出艇"が追加されたため、母艦を前線に押し上げる機会が増えたが、調子に乗っていると脱出艇まで撃墜されてしまいかねない。上位母艦を入手したいなら、母艦は慎重に運用しよう？







ジオン公国軍・宇宙用

- パゾク
  - ↓ 階級が少尉以上
- パプア
  - ↓ 階級が中尉以上 → ムサイ
  - ↓ 階級が中尉以上で、【ドズル・ザビ】、【シャア・アズナブル】、【ドレン】のいずれかを一定回数以上出撃させた → ファルメル
- ムサイ／ファルメル
  - ↓ 階級が大尉以上
- ムサイ最終生産型
  - ↓ 階級が少佐以上 → チベ（グリーン）
  - ↓ 階級が少佐以上で、【ウラガン】、【マ・クベ】、【コンスコン】のいずれかを一定回数以上出撃させた → チベ（レッド）
- チベ（グリーン）／チベ（レッド）
  - ↓ 階級が中佐以上
- ティベ
  - ↓ グワジン／グレート・デギン
- グワジン／グレート・デギン
  - ↓ ドロス／ドロワ

ジオン公国軍・地上用

- サムソン
  - ↓ 階級が少尉以上
- サムソン（マゼラ・トップ搭載仕様）
  - ↓ 階級が中尉以上
- ファット・アンクル
  - ↓ 階級が大尉以上
- ギャロップ
  - ↓ 階級が少佐以上
- ギャロップ（カーゴ装着仕様）
  - ↓
- ガウ
  - ↓
- ダブデ

ジオン公国軍・水上／水中用

- ブローバー
  - ↓ 階級が少尉以上
- ユーコン
  - ↓ 階級が大尉以上
- U-99
  - ↓
- マッド・アングラー

ジオン公国軍・汎用

階級が准将以上で、ドロス、ドロワ、ダブデ、マッド・アングラーのいずれかを所有

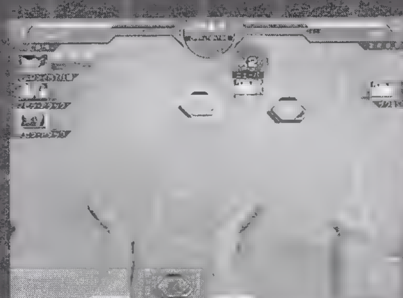
- ↓
- ザンジバル
  - ↓ 階級が中将以上
- ケルゲレン

Q2 スモーク・ディスチャージャーの知られざる効果とは!?

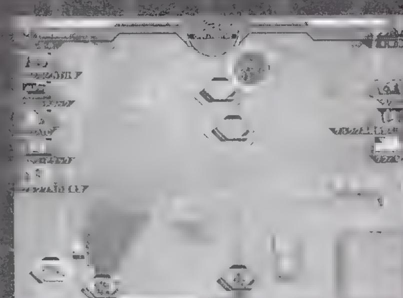
連邦軍の【61式戦車】や、ジオンの【マゼラ・アタック】といった戦闘車両に追加された新能力"スモーク・ディスチャージャー"。

発生させる条件としては、［防御重視］の状態で、再度［防御重視］ボタンを押すこと。そうすると自機を中心として停滞する煙幕をマップ上に発生させることが可能となる。

煙幕の効果は、ズバリ「相手プレイヤーの視認性を妨害する」のみ。回避率などには影響しない。



煙幕が発生すると、相手プレイヤーの視認性が著しく低下する。このスキにロックオンを狙え！



煙幕は一定量以上を発生させることができないので、マップ全体を覆い尽くすことはできない。

突如として復活した「教えて！宇宙世紀ABC」。「GCB」に関してであれば、どんな質問も受け付ける所存であるので、[illegible]アルカディアまでハガキを送るしかないよバーニィ！送る際はアンケートハガキを利用すれば、低コストで問題が解決できるであろう。なお、興味津々の「Ver.2.02」については、次号で詳しくお届けする予定です。次号もどうぞお楽しみに！

CUP WINNER'S CUPに備えて ポジション別レギュラーカードインプレッション

『WCCF EC 05-06』初の全国大会、CUP WINNER'S CUPの開催が迫ってきた。そのレギュレーションがU-5ということで、今回はレギュラー（白）カードにスポットを当てる。定番選手から意外に使える選手まで、ポジション別に幅広くピックアップしたので、大会で勝ち抜けるチーム作りの参考にしてほしい。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
■発 売 日：2006年8月17日（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

GOALKEEPER ゴールキーパー編

前作の大会ではレアカードが使われることの多かったポジション。だがGKが強化された新バージョンには、既にレアカードに匹敵するパフォーマンスを見せる選手が数多く存在する。フィールドプレイヤーにレアカードを使いたい人は必見だ！

有能かつ高性能な選手がそろうポジション

欧州を代表するGKが多数カード化されている中、頭一つ抜けているのが、ウディネーゼのデ・サンクティスだ。前々作『02-03』で定番だったカードだが、本作ではさらにパワーアップ。以前から持つ、こぼれ球への反応や跳び出しの速さはそのままに、セービングやPKでのパフォーマンスも向上。レアカード並みの働きを見せる選手になっている。

もう一つの定番カードとして人気を集めているのが、PSVのゴメス。ごくまれに簡単に見えるシュートを弾くなど、流れの中での動きは若干不安定だが、PK戦には無類の強さを発揮。大会のような一発勝負の舞台で、活躍するカードかもしれない。キックがうまいのも隠れた魅力だ。

前作から人気の高いステケレンブルグも定番の一人。反応速度という面においてはデ・サンクティス、ゴメスに及ばないが、セービング能力が高く、ミドルシュートに強いので安定感がある。スーパーセーブより確実性を求める監督にお勧めしたい。

セービング力が向上したため、GKの安定度が増した本作。ここで紹介した定番であれば、レアカード（ブッフォンなど）並みのパフォーマンスを見せてくれるはずだ。

モルガン・デ・サンクティス



[illegible]ティス。トータルバランス[illegible]

ゴメス



[illegible]はデ・サンクティスを超えるパフォーマンスを見せるゴメス。ボールへの反[illegible]う印象を受けた。

マールテン・ステケレンブルグ



[illegible]というDEFの数値だけ見ると、少し物足[illegible]反応を見せるステケレンブルグ。ミドルシュートにはいい[illegible]TECが1上がっているが総合数値は同[illegible]

過去の大会で人気のあったGK

反応速度やPKに強い選手が重宝される傾向にある。同じ選手でもバージョンによって使い勝手が大きく変わるのもこのポジションの特徴だ。

- セバスティアン・フレイ（01-02）
- ファビアン・カリーニ（01-02）
- クラウディオ・タファレル（01-02）
- ジダ（02-03）
- フランチェスコ・アントニオーリ（02-03）
- モルガン・デ・サンクティス（02-03）

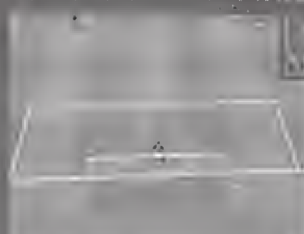
監督次第で輝く優良カード

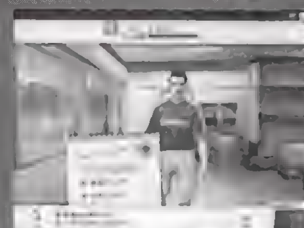
安定感では定番カードに及ばないが、プレイスタイル次第で輝くのがローデバイクス、ドブラス、ビエラといった中堅クラブのGKだ。

まずローデバイクスだが、ミドルシュートに対して非常に強い。エリア外に弾くことも少ないので、引いて守るタイプのチームに向いている。

ハイボールやこぼれ球を自分の意思でカットしたいプレイヤーにはドブラスがお勧め。SPEが非常に高くボールへの反応に優れているので、キーパーボタンの使い方次第で化ける可能性を秘めた選手だ。

シュートを止めるという1点においては、ビエラもお勧めできる。ただしエリア外に弾くことが多いので、セットプレーには注意すること。


ドブラスやビエラは序盤は力負けしやすい。経験値が半分ぐらいたまると本領を発揮する。


DFとの連携は重要。ミドルシュートやセットプレーは守備の陣形やプレスの点灯で対処。

有名選手じゃないけど…… 一度使ってみてほしい白カード

セバスティアン・ビエラ

数値だけを見ると平均的な選手だが、シュートを止める能力は一級品。キャッチよりパンチングが目立つ選手だが、ゴール前にボールをこぼすことは少ない。セットプレーをしのげる優秀なDFと組ませれば、非常に高いゴール阻止率を記録するはずだ。個性的な外見（帽子）もポイントか？



近距離から打たれるシュートに特に強い。序盤はパワー負けするシーンが多いものの、経験値がたまればスーパーセーブを連発する。

GK番外編：過去の定番カードを投入するのも一興。ゲームバランス変更のおかげで、ほぼ例外無く使用感が向上している。上で挙がっているカード以外ではマルケジャーニがお勧め。

DEFENDER ディフェンダー編

[illegible]フォーメーションを問わず[illegible]となるのがセンターバック。また、サイドバックには守備に重点を置きつつも、攻撃の組み立てでも貢献を求めたいところだ。U-5ではレギュラーカードを起用することが多くなるだろう。

CENTERBACK センターバック

CB（センターバック）には、強靭なフィジカルを生かしてボールを奪い取る「ストッパー」タイプと、カバーリングやフィード能力に長ける「リベロ／スイーパー」タイプに二分できる。4バックで[illegible]両タイプ1名ずつ、3バックはストッパー2、スイーパー1を起用するのが標準的だ。本誌としてもこの構成がお勧め。

まずストッパーとして定番となるのは、センデロス、アレックス、クフォーといった、DEFとPOWに特長がある選手。

また、[illegible]フェイエノールトカバイーア。彼はフィジカルの強さだけでなく、カバーリングにも長けているので、パートナーを選ばないというのもメリットだ。そしてマンUのブラウンはCBとSB（サイドバック）どちらもこなせる点で、ベンチに置いて[illegible]選手だ。

続いてリベロ／スイーパーの定番が、メシェ、ヘイティンガ、オーイェル、R・コバチ。DFにしてはパスセンスがある選手が顔をそろえる。ヘイティンガはやや能力が落ちている感があるものの、SBもこなせる。オーイェルは守備面ではやや不安があるが、攻撃の組み立てにも絡める貴重な人材。スペイン代表のファニートも[illegible]に食い込んできそうだ。

アンドレ・バイーア

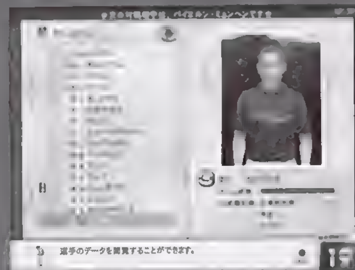


パラメーターを見ると心細く感じるかもしれないが、[illegible]者。カバーリングにボール奪取にと、幅広く活躍する。

過去の大会で人気のあったDF

今Verでは[illegible]トゥーレがスペシャルカードに昇格してしまった[illegible]カードに頼るか!?

ミカエル・シルベストル（04-05）
コロ・トゥーレ（04-05）
マルコ・マテラッツィ（04-05＆01-02）
ニコラ・レグロッターリエ（03-05）
ネルソン・ヴィヴァス（03-03）
ピリカ（02-03）



[illegible]足の速いCBと組ませれば、補完性が高い守備ブロックが出来上がる。



カバーリングとフィードに長ける[illegible]ニートは、白カードでは使いやすいCB。スペイン代表にも名を連ねる逸材だけに、今後大会での使用率が増えるかもしれない。U-5を編成する際には一度試してほしい。

U-5でこいつははずせない 定番優良白カード

ロベルト・コバチ



特殊能力にも表されている通り、カバーリング能力に優れたCB。CBに求められるDEF、POW、さらにSPEまで高水準で持ち合わせており、最終ラインで獅子奮迅の活躍をしてくれることだろう。クロアチア代表では3バック、ユベントスでは4バックをこなし、戦術面でも多様性を発揮している。

SIDEBACK サイドバック

WCCFでは守備を求める傾向が顕著なSB。CBが本職の選手をコンバートさせる傾向が強いが、本誌では本職のSBにこだわって[illegible]。

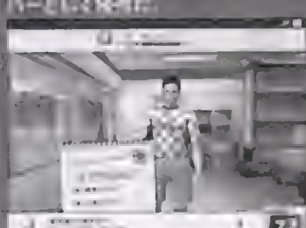
SBに求められ[illegible]（DEF）ではあるが、同様に攻撃のビルドアップ能力（WCCFではパスを受け、パスを出すといった起点となる能力）、サイドのアップダウンを繰り返せる走力（SPEとSTA）も求めたい。

まず右SBの定番どころとなっているのが、グリゲラ、パヌッチ、ベレッチ。ただし、いずれの選手も旧カードの方が能力的に使[illegible]番選手だけではやや物足りない印象は拭えない。

そこで編集部がお勧めしたいのは、ポルトガル代表でも名を馳せているベティスのミゲウ。[illegible]スプリント能力で守備[illegible]もしっかり仕事をする。また、ビジャレアルのアルアバレーナも派手さは無いが、守備面で安定感がある。そしてニューカッスルのカーもオススメ。パラメーターには無い能力を感じさせる隠れた実力者。PSGのメンディは右SBとCBをこなし、バックアッパーとして[illegible]。



安定したボール奪取能[illegible]のアビダルは筆頭候補。POWとSPEに秀でる。



[illegible]キエッリーニ[illegible]

対する左SBはデル・オルノ、アビダル辺りが定番だろう。特にSBとしては規格外のPOWにSPEを兼備するアビダルの使用率が高いようだ。

それ以外の[illegible]キエッリーニ。ユベントスということで[illegible]かもしれないが、[illegible]いのでここで挙げてみた。SBには[illegible]POWでボールを[illegible]クロスを供給できる。[illegible]そつなくプレイしてくれる人材だ。

ジョルジョ・キエッリーニ



長いストライドでサイドを駆け上がる。攻撃力が[illegible]

今、サッカー界で話題の選手の実力は？

アシエル・デル・オルノ



チェルシーでは期待にこたえられなかったが、今季はバレンシアに移籍して心機一転。代表と合わせて定位置取りを目指している。持ち味はウイング顔負けの高い攻撃力だが、WCCFではきっちり守備をこなしてくれる正統派SBといった印象。むしろ「もっと攻撃参加してもいいのでは!?」ぐらいに感じた。この辺りはチームの戦術やシステム、メンバー構成に依存する部分だろう。

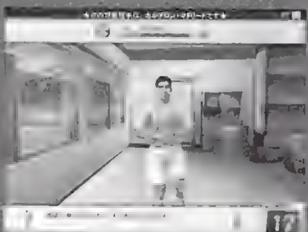
CB番外編：パートナーによって、印象が大きく変わる選手がかなり居る。特にリベロ／スイーパータイプに顕著で、メシェ辺りは屈強なCBを組ませた方が生きるはずだ。
DFにTECは必要か?：自陣ゴール付近では相手選手の反応が鋭いため、ボールキープ時にもたつくとボールを奪われやすい。そのため、一人はパスを出す能力が高い選手を入れるのがお勧め。

MIDFIELDER ミッドフィールダー 編

シリーズの[illegible]的に優良白カードが集まりやすいMF。今回はセントラル(オフェンシブMFも含む)とディフェンシブな選手に大別して、優秀な選手をピックアップ。[illegible]レアカードと組み合わせて、あらゆる状況で機能する中盤を形成しよう。

CENTRALMIDFIELDER セントラルミッドフィールダー

[illegible]白カードには2列目からの跳び出しに優れたタイプのOMFは少ない。またそういった選手で一流DFを突破するのは難しいので、白カードをOMFに使う場合は、パスセンスに優れた展開力に[illegible]のが無難だ。そんな[illegible]タイプで[illegible]ピルロ[illegible]めOMFでも特徴が生[illegible]は想像できないフィジカル[illegible]魅力の一つだ。シャビ・アロンソも同じような起用法で活躍させられる。

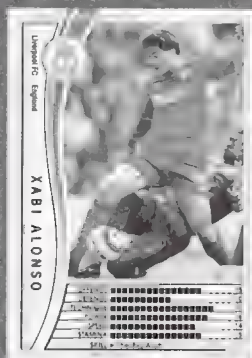


司令塔として機能するピルロ。パスだけでなくシュート精度も高い。守備もこなすがワンボランチを任せるには心細い。

[illegible]意識の高い選手を起用したい。エシアンはその典型例。前に出る意識が[illegible]も[illegible]られる。

[illegible]

シャビ・アロンソ



ある程度のPOWを持つパスのうまい選手は、OMFとして機能しやすい。DMFとしては低いSTAも、[illegible]

過去の大会で人気のあったMF

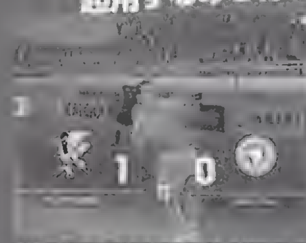
ボール奪取能力の高いDMFが人気なのはWCCFの伝統。攻撃的な選手には[illegible]使うのがセオリーか。

デヤン・スタンコヴィッチ (01-02)
ステファン・アッピア (02-03 & 04-05)
シモーネ・ペロッタ (02-03 & 04-05)
[illegible]
[illegible]

[illegible]

パスセンスに期待したいなら、デミチェリスやアスンソンを選択するのも悪くない。どちらもダブルボランチの一角として機能するほどの守[illegible]

サイドの選手を起用するのも有効



[illegible]エンドトップの選手をOMFとして使[illegible]無い突破力を期待できる。

有名選手じゃないけど…… 一度使ってみてほしい白カード

モモ・シッソコ

STAやSPEなどフィジカルな性能で中盤を制するアフリカ系選手は多いが、このシッソコは体の強さに加え、パスやトラップなどボールさばきにも優れた選手。得意なエリアが広く、中盤ならどこでも活躍が可能。どんなフォーメーションでも機能するので、控えに置いても無駄にならないのもポイントだ。



DEFENSIVEMIDFIELDER ディフェンシブミッドフィールダー

[illegible]合、白カードのワンボランチは危険。なるべく2枚以上のDMFを同時起用してピンチの芽を摘んでおきたい。

ボール奪取に優れたDMFとして定番カードになりつつあるのが、ディアッラやホシコ。[illegible]

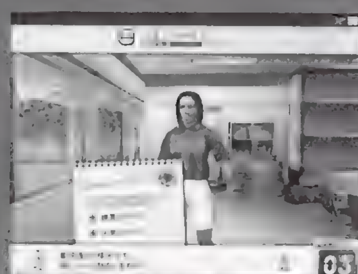
[illegible]場合は、アルス・ガルシアやサナがお勧め。今作で復活したオボード、ジャンニケッダ、前作から人気のオシェイもカード数値に変動はあるものの、[illegible]への機動力があ[illegible]組み合わせてフォロー[illegible]

[illegible]ポテンシャルを持つのがPSVのシモンズと、フェイエノールト所属のフレーネだ。シモンズはボール奪取だけでなく、パスの精度も黒カードの選手にひけを取[illegible]ネはCB、SBもこなせる[illegible]

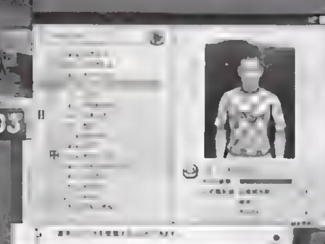
ホシコ



一人で1.5人分のエリアをカバーするような運動量が魅力。1試合止まることと無くボールを追いかけ回してく



フレーネはどちらかというとSBだが、CB[illegible]こなす。前へ出る意識が希薄なCBと組[illegible]といいコンビネーションを見せる。



[illegible]

有名選手じゃないけど…… 一度使ってみてほしい白カード

ティミー・シモンズ

ボール奪取、カバーリングをはじめとした守備力は優良白どころかレアカードに匹敵。パスの精度など攻撃面も白カードのDMFとしては一級品。STAも1試合十分に戦える数値備えている。さらに経験値のたまりが早いなど、欠点らしい欠点が無い選手。PK戦が得意なのも隠れた長所の一つ。



WCCF サポーターズハウス MF番外編:旧カードを含めると3種類存在するペロッタ。新しいカードほど攻撃の意識が高いようだ。逆にチアゴは『05-06』の方が守備的で前作のカードの方が前線へ顔を出すことが多い。

FORWARD フォワード編

FWは、ドリブルでの突破力や決定力などを求められるポジション故に、どうしてもレアカードの使用率が高くなってしまうポジション。バックアップ要員がメインとなってしまうが、中にはレアカード並みの能力を持つ選手もいるぞ。

SIDEMIDFIELDER&WING サイドミッドフィールダー&ウイング

サイドをドリブルで突破し、チャンスメイクするSH & WGは、SPEやTECといった能力が求められるポジション。今作でそれらのパラメーターが高い選手といえばアーセナルのレジェス。前作の「04-05」のときからWGに必要な能力を高い次元で持ち合わせていたが（OFF17、TEC16、SPE15）、今作になってスタミナが1アップしたのが大きい。無理をすれば1試合、フルで出場できるようになった。左WGの定番白カードといっていいだろう。

SPEの数値に注目すれば、リヨンのゴブも期待できる選手。TECが14と少々心細いが、OFF15、SPEが18と、WGとしては申し分無い。実際、右WGとして起用した場合、相手DFを振り切ってドリブルしていくシーンが幾度もあった。しかし、POWが11と低いため、DFをなぎ倒して突破する、というような強引な攻めには向いていない。やはり、サイドに配置して、相手からのプレッシャーの少ないポジションで勝負させた方がいいだろう。

ほかにも定番の選手として、マルセイユのリベリーとローマのマンシーニがいる。両選手とも両サイドのWGとして使えるのが特徴だ。特にリベリーは左右だけでなくトップ下もこなせるうえ、ユーティリティ性が高く使いやすいが、[illegible]が決まりにくいのが玉に瑕。そしてマンシーニは前線で動き回るせいか、スタミナが1試合保たないことが多い。

次に編集部のお勧め選手を紹介。まずはローマのタッデイ。総合数値がマンシーニよりも低いため敬遠されがちだが、突破力だけを見ればタッデイの方が上かもしれない。マンシーニ同様、両サイドをこなせるが、どちらかというと右の方が合っているようだ。また、1試合保つスタミナも魅力。もう一人のお勧めはA.C.ミランのセルジーニョ。「02-03」にも登場したが、SPE18という能力は今作でも健在。STAが15に増え、使いやすくなった。

最後にWGとして機能するSHを紹介。SHはシュートの精度に若干難があるものの、SPEとPOWの数値が高いので、強引なサイド突破が期待できる。リバプールのリーセ、PSGのメンディ、マルセイユのタイウ辺りは本職のWGに引けを取らないドリブルを披露してくれるはずだ。中でもリーセはシュートが上手く、非常に使いやすい。

過去の大会で人気のあったFW

アドリアーノがド定番といっていいだろう。デルヴェッキオは左WGとしても使えるユーティリティ性が売り。

- アドリアーノ（01-02）
- エィドリアン・ムトゥ（01-02）
- マルコ・デルヴェッキオ（02-03）
- カルステン・ヤンカー（03-04）
- マルセロ・サラス（02-03）

セルジーニョ



相手ゴールに近いところで使った方がいい

有名選手じゃないけど……一度使ってみてほしい白カード

ロメオ・カステレン

抜群のスピードで右サイドを駆け上がる、フェイエノールトのWG。フィニッシュはやや頼りないが、SPEとPOWを生かしたドリブル突破が魅力。ギリギリだが、1試合保つスタミナがうれしい。また、フェイエノールトの同僚、サロモン・カルーもカステレン同様、WGとしてお勧めしたい選手だ。



CENTERFORWARD センターフォワード

レギュラーカード、定番FWの筆頭に挙げられるのが、リヨンのフレッジだろう。OFF18、TEC17、POW16、SPE17と、レギュラーカードとは思えないほどのパラメーターを持っている。実際に使ってみても、DFの裏へ抜け出し、シュートの精度が高いだけでなく、アシスト能力にも長けているなど文句の付けようが無い。STAが11と低いのが惜しまれる。

フレッジと並んで人気を集めそうなのがマンチェスター・ユナイテッドのサハ。MF登録ながら、抜群の決定力を誇り、味方選手をアシストする能力も高い。トップ下として使ってもいいだろう。この二人以外の定番選手としては、前作から引き続き登場するリバプールのシセ、PSVのヘッセリンク、インテルのクルスといった選手が挙げられるだろう。

フレッジ



ルイ・サハ



定番選手よりは少し能力が劣るものの、十分戦力になる選手としてPSVのコネとウディネーゼのイアクインタがいる。二人はフィニッシュの精度に若干の難があるものの、WGとしても使えるほど、SPEの数値が高い。単独でも、強引な中央突破が成功するときもある。そしてイアクインタはパワフルなシュートが売り。足は決して速くないが、一度DFの裏に抜け出てしまうと、なぜか追いつかれない。1トップとして起用しても十分に機能するはずだ。

ゴールパフォーマンスは一見の価値有り！

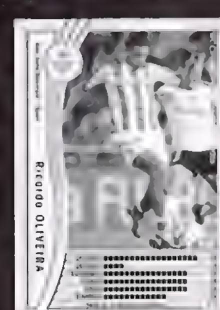


[illegible]

今、サッカー界で話題の選手の実力は？

リカルド・オリベイラ

シェフチェンコの抜けた穴を埋める活躍を期待されて、今年の夏にベティスからA.C.ミランに移籍したオリベイラ。OFFの数値18が示す通り、決定力は白FWの中ではトップクラスで、特にクロスに合わせる能力は抜群。だが、裏に抜け出す意識が低いように感じた。またSTAの数値が低いのも痛い。



「コエンマ」が参戦!!

THE BATTLE OF 幽☆遊☆白書 ～死闘!暗黒武術会～

「小兎」に続く隠しキャラ「コエンマ」登場。その全技コマンド表と基礎攻略を掲載! さらに、見えない「壁」付近で起こる攻防や、本気モードの意外な使い方など、本作を楽しみ尽くすための攻略をお届け!

THE BATTLE OF 幽★遊★白書
～死闘!暗黒武術会～
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：9月下旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256

各種表記の見方

本誌記事中のコマンドは、レバーとボタンを組み合わせる場合はレバー入力(矢印)とボタンを続けて表記、複数ボタンの同時押しは「ボタン＋ボタン」で表記してあります(例：Ⓟとⓚの同時押しはⓅ＋Ⓚ)。また、浮かせ技をくらった際の浮きが高い飛影、幻海、鈴駒、怨爺、戸愚呂(兄)、小兎を、軽量級と表記しています。



霊界捜査部の長が緊急参戦!!

コエンマ

霊界の長、エンマ大王の息子であるコエンマが参戦!優秀な浮かせ技、ガードクラッシュ技がそろっているので、扱いやすいのが特徴だ。また、変身後のやられ判定の小ささにも注目!

技名	コマンド	判定
コエンマ三連撃(さんれんげき)	ⓅⓅⓅ	上上上
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマ散連拳(さんれんけん)	⇗ⓅⓅⓅ	上中上
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマ肘掌連撃(ちゅうしょうれんげき)	⇨ⓅⓅ	中中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマ十連帖(じゅうれんちょう)	⇦⇦ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	上×10
コエンマ昇り[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマ燦連勅拳(さんれんちょっけん)	ⓀⓀⓅ	上上中
コエンマ燦連脚[illegible]	[illegible]	上上上
コエンマ地踏放拳(じとうほうけん)	⇘ⓀⓅ	下中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマ後股掃(ごたいそう)	⇗Ⓚ	中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマ足甲撃(そっこうげき)	⇨Ⓚ⇩Ⓚ	中下
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマ跳葬爪(ちょうそうそう)	⇨⇨Ⓚ⇩Ⓚ	下
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマ重宝拳(ちょうほうけん)	Ⓟ＋Ⓚ	下
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマアタック	⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	中 ※2
コエンマ掌撃([illegible]	[illegible]	[illegible]
シットジャブ	しゃがみ中ⓅⓅⓅ	※3
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエンマ横軸拳(おうじくけん)	軸移動中Ⓟ	中
[illegible]	[illegible]	[illegible]

技名	コマンド	判定
コエンマ走拳(そうけん)	走り中Ⓟ	中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエバレリーナキック	⇘＋Ⓚ	上
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエバックジャンプキック	⇙＋Ⓚ	上
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエパンキック	ジャンプ中ⓅⓀ	中中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエコエストレート	ジャンプ中⇨＋Ⓟ	中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエスピンキック	ジャンプ中Ⓚ	中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエトーキック	ジャンプ中⇘＋Ⓚ	中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
コエコエンミドル	ジャンプ中⇨＋Ⓚ	中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ホレホレ、どうした?	Ⓖを押しながら⇦⇨⇦⇨	無し
[illegible]	[illegible]	[illegible]
バックコエンマフリップ	相手の背後からⒼ＋Ⓟ	背後投げ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔封環(まふうかん)	⇦⇗⇩⇗⇨Ⓟ＋Ⓚ	中 ※4
[illegible]	[illegible]	[illegible]

※1:2発目後に自分がダウン状態になる ※2:技後に自分がダウン状態になる
※3:立ちでもしゃがみでもガード可能
※4:相手との間合いが離れるほどダメー[illegible]

基礎攻略 ガードクラッシュと下段を使いこなす

主力となるのは、[illegible]ガードクラッシュを誘発する⇨ⓅⓅと初段が下段判定の⇘ⓀⓅ。⇨ⓅⓅでガードクラッシュを誘発した後は、その場から浮かせ技の⇨⇩⇗Ⓟが確定。重要なダメージ源なので忘れず追撃したい。⇘ⓀⓅは幽助の[illegible]コマンド入力の技と同じく、最[illegible]ビー、ノーマルガードして[illegible]と、2段目の[illegible]行できない。相手の体力[illegible]取ることができるので便利[illegible]

近距離では前進しながらパンチを連打する⇦ⓅⓅⓅⓅを使おう。ガード後有利な状況を作れる上、途中でしゃがみガードに切り替えられないため非常に便利だ。当てた後はⓅⓅⓅでの暴れつぶしを軸に、中段判定の⇨⇩⇗Ⓟ、軸移動対策となる軸移動中Ⓚ、下段の⇘ⓀⓅでガードを崩しにかかろう。なお、一気にダメージを与えたいときは⇨⇩⇗Ⓟを出すのも効果的。着地のスキが[illegible]

斬新コンボ
❶⇨⇩⇗Ⓟ→ⓅⓅ→⇨ⓀⓀ
❷右軸移動中Ⓟ→⇨ⓅⓅ

①は⇨⇩⇗Ⓟで浮かせた後の[illegible]ⓀⓀへつなごう。



中間距離ではこの下段蹴りで地道に体力を削っていこう。この技に対してライトガードをするようになったら、⇨⇩⇗Ⓟをぶっ放せ!



⇨⇨Ⓚや⇨ⓅⓅは、ガードクラッシュ後に浮かせ技が入る優秀な技。相手がガードを意識するようになったら使い、ダメージを与えていこう

はみ出し白書 コエンマのガードクラッシュ誘発技：ⓅⓅⓅ3発目(弱)、ⓅⓅ2発目(中)、[illegible]ⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅⓅ10発目(強)、ⓀⓀⓅ2発目(弱)、ⓀⓀⓅ3発目(強)、ⓀⓀⓀ2発目(弱)、[illegible]Ⓚ(中)、ジャンプ中ⓅⓀ2発目(弱)、[illegible]Ⓟ＋Ⓚ(中) ※( )内の表記はガードクラッシュのレベル。弱はライトガード、中はライト&ノーマルガード、強はすべてのガードをクラッシュさせられる。

見えない壁を意識せよ！
疑似画面端の攻防

知らないうちに画面端に追い詰められK.O.されないための立ち回りと、一部のキャラの画面端での続技をサンプルとして紹介するぞ。

有利なポジションで闘え！

本作には円状に見えない「壁」が存在する。この見えない壁にキャラが引っかかることで、一時的に2D格闘でいう「画面端」に似た状況が生まれるのだ。ステージによっては視認できないため、意識していないと簡単に追い詰められてしまう。

追い詰められた場合は、かなり不利な状況となる。横転、後転などで移動するスペースが無くダウン中の追撃が避けにくい上、起き攻めをされやすい。どちらもループしやすいので、普段から追い詰められない立ち回りをすることが重要だ。

最も簡単な方法は、軸移動攻撃をなるべくステージ中央方向への移動から出すこと。ほかに、ダウン時に後転起き上がりを控えるのも有効。

なお、見えない壁付近でダウンした場合は、すぐに起き上がらないこと。あえて、2、3回ダウン中に攻撃をくらい、軸がズレるのを待とう。酎の⇧Ⓚ×nなどを回避する必須テクニックだ。



耐と対戦して、画面端[illegible]と大変なことになる。こう[illegible]りで有利な位置取り[illegible]



これは死々若丸の連続技。画面端に[illegible]て続けよう。最大で6セットまで[illegible]

画面端コンボの作り方

見えない壁が円状になっているため、自分と相手の位置、さらに壁との角度が重要となる。鈴駒を例に説明しよう。空中コンボで決める⇨Ⓚは右から左に向かって蹴り出す半回転の技。相手は左後方に吹き飛ぶので、これを遮る形で画面端があるのがベストとなる。間合いが離れること無く技が届くようになる。

画面端での連続技

キャラ	連続技内容
鈴駒	軸移動中Ⓟ→⇨Ⓚ×7
酎	⇧Ⓚ×3～4
死々若丸	ⓅⓀ×5～6



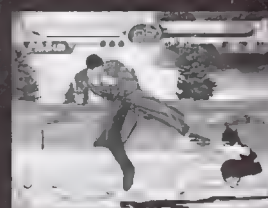
画面の奥に見えない壁がある状況。鈴駒から見て、左側に壁が来るようにすると、連続技が決まりやすい。角度と位置が大事。

判定・硬直が変化する技

相手キャラの身長（軽量級とそれ以外）に応じて、性質、見た目、硬直などが変化する技を紹介！

戸愚呂（弟）の⇨⇨ⓅⓅⓅは性能が変化する技の一つ。軽量級に対して使うと、硬直が大幅に軽減される。通常は⇧Ⓟなどの大技で反撃をくらうが、軽量級からは、ほぼ反撃を受けない。硬直の少なさをコンボに生かせば、軽量級には軸移動（右側）中Ⓟ→⇨⇨ⓅⓅⓅ×2なども決まるぞ。また、⇦ⓀⓀの2段目は軽量級にのみ中段攻撃となる。

蔵馬の⇦⇦Ⓚは技のモーション自体が変化。軽量級には踏み込みながら蹴り上げる技。それ以外にはバク転蹴りに変わる。



⇦ⓀⓀは、軽量級相手なら1段目でガードクラッシュを誘発し、2段目を当てやすい。



攻めの起点を開拓！
空中を制する

これまであまり注目されてなかった空中での行動。全キャラ共通して、複数のジャンプ攻撃があるのにもったいないということで、ここでは、1発ネタから実戦的なものまで紹介するぞ。

空中での本気モード解除

本気モード解除でガード不能

本気モードには発動と解除の瞬間に、自身が発光しつつ相手をひるませる性質がある。これを利用した面白いガード不能連係を紹介しよう。

まず本気モードを発動し、解除される直前にジャンプして、解除の瞬間にちょうど空中（なるべく相手の近く）に居るように調整しよう。

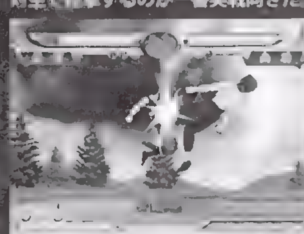
すると、解除時の自キャラの硬直が無くなり、空中から地上に瞬間移動。逆に、相手は解除の影響を受けてひるんだ状態になる。後は、ひるんだ相手に攻撃をたたき込めば完成、といった具合だ。



残りゲージが無くなる直前に、前方にジャンプ。相手の真上付近で解除しよう。後は、[illegible]相手に攻撃を決めれば完成だ。

ガード不能対策

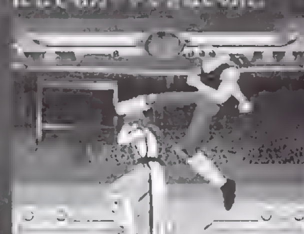
左で紹介したガード不能現象の対策を教えよう。それは、本気モード解除の瞬間に近くに居ないこと。空対空で迎撃するのが一番実戦向きだ。



ゲージの残りを確認できるので、飛び込むタイミングがバレバレ。対策を知っていれば、簡単に防ぐことができるぞ。

めくりを狙う

跳び越した瞬間、後ろ方向にジャンプ攻撃を出せばガード不能になるぞ。これは「相手が振り向くまでの無防備な時間」に攻撃が当たるため。たとえ、Ⓖボタンを押しっぱなしにしてもガードできないのだ。



このようにジャンプ攻撃を当てる。相手がまだ振り向いてなければ成功だ。ガード不能になるので、その後に地上連続技につなごう。

はみ出し白書 めくりでジャンプ攻撃をヒットさせると、相手は振り向かないまま ヒット表示は連続にカウントされないものの、さらに地上攻撃が当たるぞ、これを狙いやすいのは中&重量級のキャラ。ジャンプの飛距離が長く手足の短い軽量級では、距離の調整やその後の連続技が非常に難しい。

HALF-LIFE 2 SURVIVOR

新マップで勝利をつかめ！



NESYS TAITO NET ENTRY SYSTEM / TAITO Type X+ / TXSURROUND

今回は、5番目の戦場「サンセットコースト」のポイントを大紹介！ さらに、既存MAPに加えられた変更点も紹介するぞ。

MAP ID 05 サンセットコースト

線路を挟んで対立する形のバトルマップ「サンセットコースト」。広い建物の中で守りに入るブルーに対し、レッドがいかに攻め込むかがポイントだ。

CHECK!!
●建物のつながりを把握！
●攻めることが重要！



POINT 01 新オブジェクト「スイカ」に注意！

ブルー側の★印の場所に置いてあるオブジェクト「スイカ」。これはただのスイカではなく、ガソリン入りドラム缶と同じように爆発するのだ！ さらにサイズが小さいため、エンジニアがつかんでいるときも視界が遮られず使いやすい。スイカを持ったエンジニアには気をつけよう。



相手にも持っていることを悟られにくいスイカ。

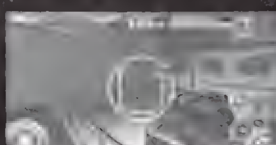
POINT 02 建物内部の構造を把握せよ

建物はブルー側に2棟と、レッド側に1棟。レッド側は小さな小屋が一つで、入り口反対側の窓を壊すことで、裏の台座の上に登ることが可能。攻めてくるブルーに対して、狙撃できる。

ブルー側の建物は2階部分が通路でつながっており、窓からは線路側が一望できる。スナイパーライフルやRPGで、遠距離から攻撃するのに最適。ただし狭い上に障害物も無いので、挟み撃ちされる危険があるぞ。



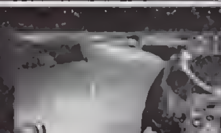
この位置の通路からは線路への狙撃が可能だが、挟み撃ちには注意しよう。



マップ◆の位置の入り口の上には、乗ることができる細い足場が。

POINT 03 水辺には飛び降りられる

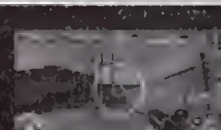
ブルー側の海岸は、倉庫から水の中へ飛び降りるときに限りダメージはゼロ。逃げる際には有効活用できるだろう。



追い詰められても安全に逃げ[illegible]

POINT 04 ガソリン入りドラム缶を活用！

至る所にガソリン入りドラム缶がある。攻撃に使うのはもちろんだが、誘爆ダメージをくらわないよう気を付けよう。



[illegible]ドラム缶をうまく使って勝利を目指せ！

既存バトルマップ変更点 Vol.1

「サンセットコースト」の公開に合わせ、既存のバトルマップにも多数の改善が加えられている　紹介している変更点以外にも、全般的にガソリン入りドラム缶が追加されており、これまで以上に激しいバトルとなるだろう

ウォーターゲート

大きな変更は無いが、塀や屋根の上へのアクセスが追加されている。平地と思って安心していると、思わぬ所から攻撃をくらうぞ！



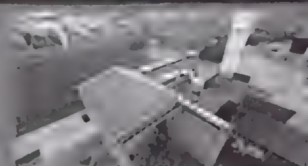
①アクセスの追加

中央左の柵から、右の柵に飛び移り、[illegible]互いに移動できるようになった。ブルーチーム出口より[illegible]入られた上に、ここをうまく使うことで、多方向から攻められるようになったぞ。また、倉庫側から攻められたときの逃げ道にも使える。



②屋根へのアクセスの追加

MAP真ん中下の柵上に屋根へのアクセスが追加されている。変更前は倉庫側が、[illegible]しか狙い場所が無く、またコンテナ側に隠れれば、その辺りの場所からも死角になっていた。しかしこのアクセス追加で、コンテナ裏も安全とはいえない場所に。



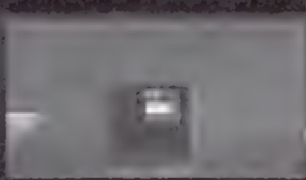
ロックダウン

通路の追加など、多岐にわたって変更がなされたロックダウン　これまでと同じようにプレイしていると、足元をすくわれるぞ！



①排気口の追加

2カ所に小さな排気口が追加された。移動には使えないが、カバーを壊すことでグレネードを投げ込んだり、狙撃ができる。意外な場所からの攻撃となるので、的確に使えば効果はバツグン！　逆に、排気口近くを通るときには、十分注意したい。



真ん中の弾薬棚近くの排気口。[illegible]相手を狙撃してやれ！

②新通路の追加

MAP真ん中に通路が追加された。上下のみのアクセスに、新たな移動手段が発見されたことで、攻める側も守る側も戦い方を大幅に変更しなければならなくなった。なお、レッド側の出口は高い位置にあるが、ジャンプ力のあるレンジャー、スナイパーならば壁から跳ね返って移動できる。ここからの狙撃は、ブルー側にとって脅威となること間違い無しだ。





③部屋の拡張

主戦場となることが多かったスペースが拡張、大きく展開して戦えるようになった。また、真ん中弾薬棚の通路との間は金網になっており、中央から攻め込む側に気を付けなければならない部分が増えた。攻め、守りともに頭を悩ませるだろう。



④弾薬棚の変更

レッド、ブルーともにスタート地点付近にあった弾薬棚が、それぞれ真ん中上下の通路に移されている。その結果、両チームとも守りに入っているとすぐに弾切れに陥ってしまう。必然的に中央付近での戦闘が激化することとなるだろう。



現在のセオリーを詳しく解説！

ベースボールヒーローズ 2
BASEBALL HEROES 2

新カードの登場とともに、ゲーム中の戦略も少なからず変化した『BBH2』。今回は現在主流となりつつあるサインの使い方＆対策を紹介。セオリーを知って相手監督の裏をかけ!

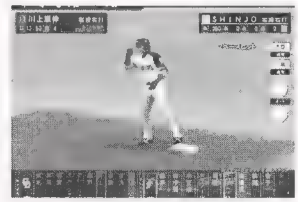
ベースボールヒーローズ2
■メーカー：コナミ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2005年11月中旬(稼働中)
■使用基板：ー

Text:マンモス丸谷

BBH2 現バージョンの傾向と対策

[illegible]

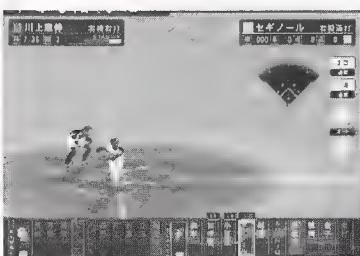
目盛りと狙い球＆決め球の読み合い時は投高打低なバランスだが、サインを使用すると打者の恐さが増すのが現バージョンの特徴。ランナーがたまった状態や強打者との対戦時は特に注意したい。またサインの使い方次第では打撃が苦手な選手も活躍させられるので、積極的に活用していこう。



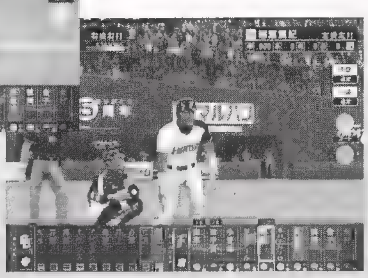
取材時(11月上旬)のバージョンでは打者へのサインが強かった。

「見極めていけ」を中心にした読み合い

『BBH2』稼動後、プレイヤーに最も多用されているサインといえば“見極めていけ”だろう。パワーの数値が高い選手で目盛りを強振にして“見極めていけ”を使うと、ホームランが高確率で発生した稼動直後のバージョン。それに比べれば弱体化したものの、ピッチャーのサインで汎用性の高い“打たせて取れ”に対しては、まだ力を発揮する。相手がコントロールの能力の低いピッチャーの場合“エンドラン警戒”や“外角攻め”といった、制球力が必要なサインに対しても有効。ファーボールでの出塁も狙える。ただし稼働直後のバージョンより見逃し三振になる確率が高くなっているので、“センター返し”などバットを振らせるサインも併用していこう。



稼動当初のように“見極めていけ”でホームランを連発……とはいかないが、まだまだ汎用性の高いサイン。失敗してもほとんどの場合アウト一つで済むので低リスク。



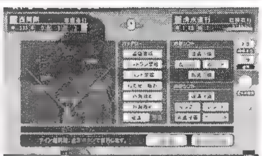
選球眼が高くなるサインでもあるため、打てなくてもファーボールでの出塁を期待できる。ランナーをためたい状況で使うのも悪くない選択だ。

非力な打者は狙い球でカバー

ミートやパワーの数値が低いなど、打撃が苦手なタイプの選手でなかなか打てない場合は、球種を読んで狙い球を絞ろう。目盛りと狙い球、両方が合致しているとツーベース以上の結果を期待できるぞ。ただし狙い球を外すと目盛りが合っていても高い確率で凡退してしまう。相手の狙いが読めない、打者の調子がいい場合はオートにしておくのが無難かも!?

攻めの姿勢で対抗せよ

“打たせてとれ”の対となる選択肢になるため、使用されることの多い“内角攻め”。ピッチャーの能力が高ければサイン、目盛りをある程度無視してアウトを取れるので強いサインだ。これに対抗するには“引っ張り”が有効。目盛りが正反対でもない限り、ヒット以上の結果を期待できる。“引っ張り”に強い“外角攻め”に対しては“センター返し”や“流し打ち”など、短打を狙うサインを使っていこう。



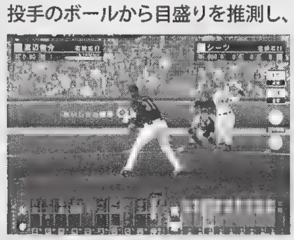
「見極めていけ」にはノーサインも有効。



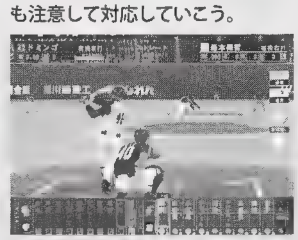
内角を意識させれば見極めの脅威は半減する。

「メモリの読み合い」も変わらず重要！

サインが全般的に強くなったとはいえ、パワー or ミート（コントロール）の目盛りを読んで勝負していくというセオリーは健在。相手のサインを読んで有効な作戦を選んでも、目盛りが外れていてはいい結果は生まれにくい。まずは相手投手のボールから目盛りを推測し、チャンスを広げていくのが基本だ。その際注意したいのが変化球。直球は球速の差で目盛りを推測できるが、緩い変化球は球速の変化が小さい。「パワーピッチのスローカーブ」という選択肢もあるので、球速だけでなくスタミナの減りにも注意して対応していこう。



軟投派や球速安定を持つ投手は直球でも球速の差が出にくい。



投手の最高球速は選手によってまちまち。調子によっても変化するので注意しよう。

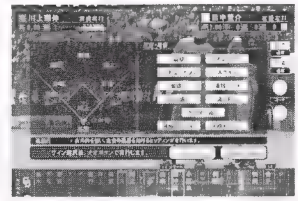
今日の

「BBH2」には、前作には無かったカテゴリーのカードが存在することが判明! それは「OTHER」カードと記されたカードだ。各球団に1枚ずつ存在し、能力自体は同名選手のSPカードと同じ。気になる選手は……「BBH2」のポスターを見ると該当する選手が分かるかも!?

新登場＆効果の変わったサインの使いどころ

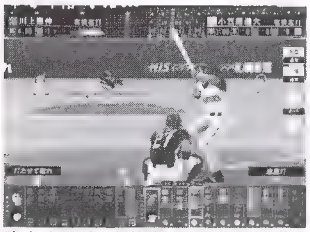
使用率の高いサイン以外にも有効なサインは多い。ここでは新登場のサインを中心に、現在全国で使用率の高い作戦の効果と対策を紹介していく。多彩なサインを使いこなし、昇格や日本シリーズ出場を目指せ！

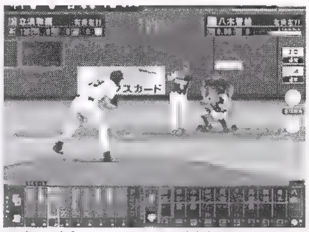
ホームラン狙いの作戦が強力な『BBH2』だが、手堅い作戦の効果もアップしている。要所でサインを成功させていけば、選手の能力や調子、ホームランに頼らずに勝利することも十分可能だ。ここではゲーム中に有効なサインの使いどころを紹介するので、どんどん実戦に投入していこう。


進塁系のサインは一点読みをされない限り完全失敗（ダブルプレー）になりにくい。

進塁打

右方向に打球を転がし、最低でも走者を進塁させる新サイン。投手側のノーサインに強い（ヒットになることが多い）という性質も持ち合わせているため、"見極めていけ"の裏の選択肢としても有効。"内角攻め"や"打たせて取れ"に対しては凡退しやすいが、バットには当ててくれることが多いので、本来の作戦である"進塁打"としては機能する。相手に使われた場合、進塁を阻止するのは難しいが、何らかのバッテリーサインを出しておけば、ヒットは高確率で防げる。割り切って次の打者と勝負しよう。


"打たせて取れ"などバッテリーサインを使えば打者か走者、どちらかはアウトにできる。

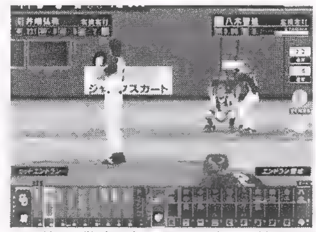

目盛りが合っていなければ空振りも取れる。ただ、スタミナが減ると当てられやすくなる。

バントエンドラン

進塁打よりもさらにランナーを次の塁に進めることに特化したサインが"バントエンドラン"だ。バントが決まる前にランナーがスタートを切るので、走力が低い選手がランナーでも成功しやすいのが特徴。しかし打球が浮いたりバットに当たらないと、ほぼダブルプレーになる。万全を期すためバントの能力が高い選手で行なうようにしたい。

対策としてはやはり"エンドラン警戒"が有効。ただし内野を後退させていると内野安打になりやすい。守備位置はいじらない方が安全だ。


相手の守備位置、守備力によっては内野安打になり、チャンスが一気に広がることも。

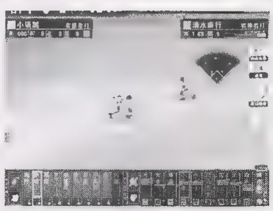

エンドラン警戒を出してもヒットエンドランのようにゲッツーを取るのはやや難しい。

そのほか使用感の変わったサイン

システムの調整により、前作から存在するサインも効果や成功率が変わったものが多々ある。ここでは三つほどピックアップして紹介しよう。

"見極めていけ"を筆頭に、前作から存在するサインのほとんどは、効果や使用感が変化している。代表的なものを三つ挙げたので参考にしてほしい。ほかにも、前作終盤では成功率の低さから使われなかった送りバント、犠牲フライが使いやすくなったので、実戦で使ってみるのも悪くない。逆に盗塁は成功率が若干ダウン。"盗塁警戒"＋パワー寄りの直球などで警戒されると失敗しやすい。

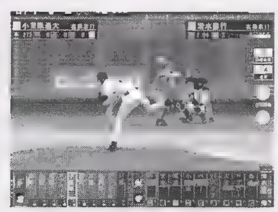
流し打ち


俊足（走力17辺りが目安）の左バッターに使わせると内野安打を期待できる。ミート力が高ければ、ノーサインや外角攻めに対してヒットを放つこともできる。

スクイズ

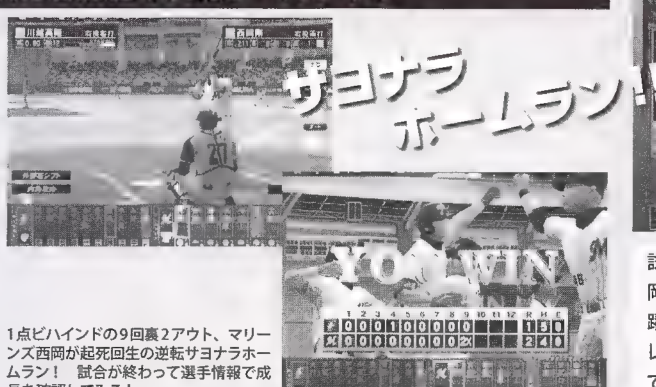

打者のバント能力が高い（4以上）とほぼ確実にバットに当たるようになった。ただしスクイズ警戒を出された場合は9割近い確率で失敗する。

エンドラン警戒

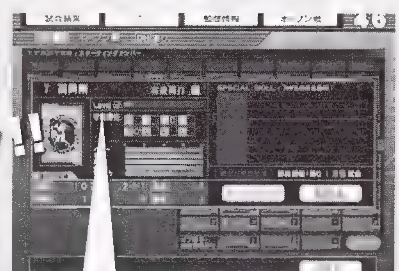

エンドラン以外のサインに対して使うとファーボールを出しやすくなった。制球力の無い投手の場合、絶好調の打者と勝負を避けるために使うこともできる。

試合を決める活躍で大幅レベルアップ

経験値のたまり方が大きくなったのは前号で少しお伝えした通り。さらに試合を決める働きをすると、得られる経験値が激増することが発覚！　詳しい条件は不明だが、先発投手なら7〜9回を無失点、野手なら勝利打点を挙げるとより多く経験値を獲得できるようだ。レベル1〜3ぐらいの間は1回大活躍するだけでレベルアップすることも。炎上やノーヒットによるマイナスは少ないので、積極的にチャンスを与えよう。



1点ビハインドの9回裏2アウト、マリーンズ西岡が起死回生の逆転サヨナラホームラン！　試合が終わって選手情報で成長を確認してみると……。


試合開始前はレベル2になりたてだった西岡が一気にレベル3に成長！　試合での活躍が成長に影響を与えるのは確実だ。成長レベルの上限も前作の5を超える仕様になっているようだ。

中継ぎ、抑えの場合は2〜3イニングを無失点で切り抜けると経験値が多く獲得できるもよう。抑えている間に自チームが逆転するとより多くの経験値がもらえるようだが果たして？　またカードの成長率だが今作と前作までのカードで若干異なる。今作のカードの方が経験値のたまりが若干早いので、能力値が同じなら『2』のものを使った方がお得だ。



「裏クエスト」出現!

D・R・U・A・G・A ONLINE THE STORY OF AON

© 1984-2004 NAMCO BANDAI Games Inc.

『Ver 1.20』稼働からしばらくたち、さらなる新クエストの配信も開始された。今月はその中でも特殊な四つの「裏クエスト」を一挙に紹介！　初プレイ時に戸惑わないよう、ゲームセンターに行く前に概要を頭にたたき込んでおこう！

※掲載内容は編集部調べによるものです

Text:カイゼルちくわ

ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン

■メーカー	：バンダイナムコゲームス
■ジャンル	：アクションRPG
■操作方法	：タッチパネル＋1ボタン
■発売日	：2006年3月(稼働中)
■使用基板	：SYSTEM256＋PC

「裏クエスト」とは？

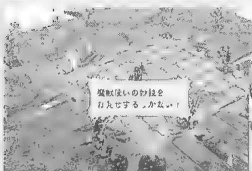
「裏クエスト」は既存のクエストとほぼ同じ展開ながら、出現モンスターが大幅に強化。純粋に戦闘力の高さを求められる、上級者向けの内容だ。

スペシャルクエストの一種として配信される裏クエスト。難易度はすべて最高の8だ！



騎士（きし）　☆☆☆☆☆☆☆☆

魔獣使いの脅威!?





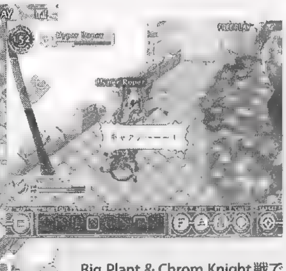
「騎士たちの試練」では弱過ぎたオーン騎士団だが、この裏クエストでは真の力を発揮!?　倒しても倒してもHyper Roperが沸いて出てくるので、ソロでのチャレンジは無謀かも!?

「騎士たちの試練」の裏クエストで、騎士団との2戦後ボス戦に移行する展開は同じ。だが騎士団との2戦目には、魔法兵や弓兵ではなく5体のHyper Roperが出現する。

もともと接触ダメージや耐久力が高いHyper Roperなのに、ここでは一定数倒すまでは倒しても即座に新手が現れる凶悪さ。さらにボス戦にもこの難敵は登場する！

ボス戦も凶悪!!



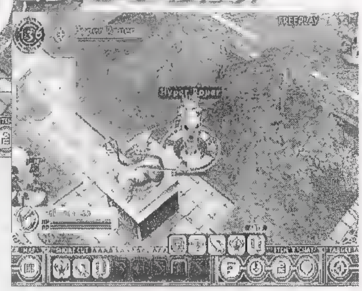


Big Plant & Chrom Knight戦でも、Hyper Roperが出現。姫を守り切れるか!?

奪還（だっかん）　☆☆☆☆☆☆☆☆

聖地を埋めつくす新たな強敵





「聖地奪還」の裏クエストで、道中の敵がなんとすべてHyper Roperになっている。ギルガメスやゼオバルガでも無視できない接触ダメージの中、邪神像を破壊するだけでも大変だ。耐久力も高いので、いちいち相手にしていては、後に控えるボス戦で時間切れの危険も……。

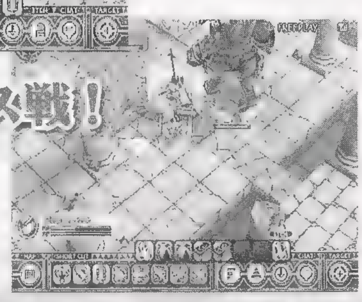
「聖地奪還」のレアモンスターだったはずのHyper Roperが、大挙して襲いかかる！　障害物や邪神像で敵の視線から隠れ、無駄な戦闘を避けよう。





ボスは「聖地奪還」と同じくMinotaur。倒してもさらに強化された新たなMinotaurが登場する！　合計三体のMinotaurと戦う長丁場になる。

三連続のボス戦！



ボス戦中に邪神像を壊すと、やはり敵（Black Master）が出現。ボス戦後に破壊するとお金が手に入る点も「聖地奪還」と一緒だ。ボスではなく、制限時間が最大のライバルか!?

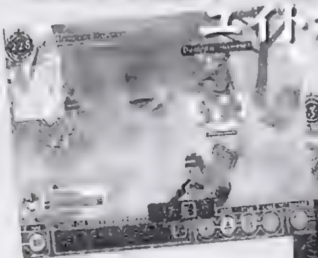
イシターの独り言

「奪還（だっかん）」の取材プレイ中に、「聖地奪還」と同じ位置でレアモンスター扱いのHyper Roperと遭遇。倒すことでやはりドロップアイテムを得ることができた。道中に遭遇するHyper Roperもアイテムを落とすことがあり、これはほかの裏クエストの道中のレアモンスターでも同様だ。また、青・赤・銀・金の宝箱の出現条件も表クエストとはかなり違うようだ。

零下（れいか）

☆☆☆☆☆☆☆☆☆

強力な魔軍の猛攻からユイトカスを守れるか!?

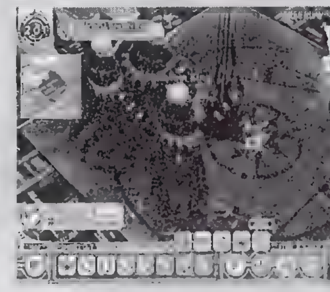




クエストの道中には大量のGashadokuroやDemonic Hammer×3が出現。さらに最終戦に出現する魔軍は異様に反応がよく、特にワープ頻度が非常に高いWizardが厄介だ。

「零下30度の罠」の裏クエストで、道中の魔軍が変更された。また「零下30度の罠」と同じ敵にも、反応や攻撃頻度が変更されたものが居る。最後はユイトカスを護衛しながらの戦いになるが、数が多い魔軍はユイトカスを瞬殺しに来る。仲間同士の役割分担が必須だ！

三体の強敵に打ち勝て！





最後のボスはおなじみのPhantom Kingだが、戦闘開始時から三体で襲いかかってくる。三方向からの攻撃からユイトカスを守り切るのは難しいので、近付かれる前に倒してしまいたい。連携はもちろん、メンバー全員に相応の攻撃力が必要？



魔塔（まとう）

☆☆☆☆☆☆☆☆☆

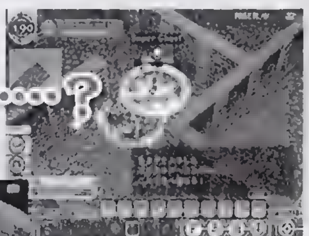
第三の巨大迷宮を攻略せよ！

「虚ろなる魔塔」の裏クエストで、出現モンスター以外のダンジョン構成は全く同じ。一度のプレイで塔の6階分を登り、60階を目指すという展開も同じだ。

ただし敵の変更やSuper系モンスターの新たな要素（後述）により、かなりの難度になっているぞ。



Super系のモンスターが……？





上の写真と左の写真は、同じフロアで遭遇した別々のSuper Ghostを撮影したもの。条件などは不明だが、Super系モンスターが同フロアに2体出現することが……!?　ちなみに2体ともアイテムを落とした。

「虚ろなる魔塔」では1フロアに1体出現していたSuper系モンスターだが、「魔塔（まとう）」では2体出現する事例を確認した。

一部フロアを除いて、条件を満たせば2体目は必ず出現する模様。これで天光石などのレアアイテムも入手が容易になるかも!?

Gua'dlang Jha'rah大量出現!?



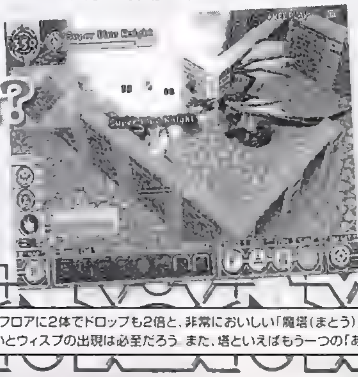
第4層は固定フロア。「虚ろなる魔塔」ではこの階に出現することがあるレアモンスターのGua'dlang Jha'rahが大量に出現！　ただし従来のレアモンスター出現位置には、まれにしか現れないようだ。

ボスは新ドラゴン！



ボスとして出現するSilver Dragonは、耐久力はあるが攻撃力は低め。氷のブレスを吐く以外は、Black Dragonと攻撃パターンは変わらないようだ。ドロップには期待大！

Black Dragon!?



「虚ろなる魔塔」のボス・Black Dragonが、通常モンスターとして出現するフロアを確認！　狭い通路での炎のブレスは危険だが、強さはさほどでもない。ハイパワーリボンは落とすのか!?

「虚ろなる魔塔」と「魔塔（まとう）」の関係

「虚ろなる魔塔」と「魔塔（まとう）」では、踏破したフロア数が共通になる。たとえば「虚ろなる魔塔」で54階まで踏破した状態で「魔塔（まとう）」をプレイすると、初プレイであってもいきなり55階からのスタートで、最上階に到達できるのだ。

インター⑪独り言　Super系モンスターが1フロアに2体でドロップも2倍と、非常においしい「魔塔（まとう）」だが、硬いこれらの敵を相手にしていると時間切れの危険がある。強力な装備やヤング・カイのフォースなど、攻撃力をそろえないとウィスプの出現は必至だろう。また、塔といえばもう一つの「あの」クエストとも、「魔塔（まとう）」は密接な関係があるのでは……？

鉄拳5 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION™

今月も2段構えでお届け!!

攻略記事では、キャラ攻略＆先月に続いて確定反撃を特集、さらに鉄板ではマタドール杯のリポートと横移動特集！

鉄拳5 DARK RESURRECTION	
メーカー	バンダイナムコゲームス
ジャンル	対戦格闘ゲーム
操作方法	8方向レバー＋4ボタン
稼働日	2005年12月13日(稼働中)
基板	SYSTEM256



強力な割に意外と使われてないギガトンパンチ。今回はその活用法を大紹介!!

1回転ギガトンパンチ(●)活用法

1回転ギガトンパンチをガードさせると、相手を「しゃがむと上段がヒットする状態」にして21フレーム有利となる。ロケットアッパー(●)締めコンボ後や、壁コンボでマシンガンナックル3発止め(●)～しゃがみ中●を決めた後の横転受け身に重ねてみよう。

壁が近くに無いなら、スタンフック(●)と各種投げで攻めよう。この状況ではスタンフックがしゃがまれず、ヒットすれば前ダッシュ～メガトンスイープ(●)で追撃でき、ガードされても2フレーム不利なだけ。ガード時は●や、相手の立ち●に勝ちやすい●に連係させるのも手だ。下段を狙うなら、下段さばきが間に合わないコサックコンボ(●)が面白い。ガードからの反撃は2発目で抑制できるし、ガードして2発目をさばこうとする相手には1発止めにするなど、読み合いに持ち込めるのだ。

壁際でガードさせた後は[illegible]



[illegible]手に直接出してみるのも悪くない。









壁コンボからの起き攻めで火力アップ!! また、「座り」時の特殊操作も紹介。

壁コンボからの受け身確定

エディ＆クリスティの壁コンボは、メイア・ルーア・ブランド(●)がオススメ。威力が高いだけでなく、決めた後の攻めも強力なのだ。

まず、相手が右に受け身を取った際は、右横移動～イスカラディモオゥン(●)がガード不能となる。ヒット後は前ダッシュからルピエルナ(●)で追撃するといい。

次に、左受け身には左横移動からウーニャ～ピリパ(●)を出すと、ピリパ部分のみがガード不能となって浮かせられる。ダウン[illegible]を読んだら、少しだけ待ってアウア(●)を出そう。これなら受け身を取られても両方に重なるので、比較的安全となる。



壁付近で浮かせたら、逃さずメイア・ルーア・ブランドを決めたい。コンビナソ・フラコン(●)などよりも高威力となっている。



[illegible]スカラディモオゥンが確定。



[illegible]ウーニャ～ピリパを決める。

座りからの特殊行動

座り状態で特殊な入力をすることで、ダウン状態からの行動など特殊な行動を取れる。なかでも、横転の入力を会得すれば、[illegible]～座りなどからすぐさまダウン状態に移行でき、反撃を空中状態でくらうことが無くなるのだ。



[illegible]"真横転"と呼ばれるテクニック。練習しよう!!

座りからの特殊行動

起き上がり中段キック	● or ● or ●
起き上がり下段キック	● or ● or ●
サベサダス	● or ●
前転、後転	● or ●
横転	● or ● or ●

※レバー入力後にボタンを押す必要有り

TEKKEN 事典DR

「取りこぼしゼロ」の鉄拳を目指せ！

確定反撃マニアックス

今回の記事では、ジュリアの双起脚（　）と、マードックのレッグシザース（　）に対しての反撃を紹介。どちらも厄介な技なので、しっかり対処したいところだ。

双起脚への反撃 VS JULIA CHANG

基礎知識

双起脚（　）の硬直は、1発止めが13フレームで、2発目が14フレーム。1発目をガードした時点で発生13フレーム以下の技を連打していれば、どちらに対しても確定反撃を決められる。

ただし、跳山崩捶（　）へ派生された場合は、立ち　などの打点の高い技が潜られてしまうほか、発生14フレーム以上の技はカウンターを取られてしまう。

確実に反撃を決めるためには、発生12フレーム以下の中・下段攻撃を出していく必要があるのだ。



発生13フレームの無双連拳は強力だが、跳山崩捶とは相打ち。12フレームの剛掌破で安定？

カウンター狙い

ロウの　やガンリュウのカチワリ頭蓋（　）といった技は、双起脚への確定反撃になる上、跳山崩捶の派生に対してカウンターを取ってコンボを決められる。

詳しくは、下の表を参考にしてもらいたい。中でも特殊なのはブライアンのジェットアッパー（　）で、跳山崩捶に対して相打ちとなるが、その場合でも、前ダッシュからのローストマックコンビネーション（　）で拾ってコンボを決めることができる。



スピニングキックコンボ（　）ではなく、あえて立ち　大のヒット時の方が減りが大きい

キャラ名	反撃〜コンボ
ドラグノフ	立ち　→セパレーター・ヘヴィ2発止め（　）→セパレーター（　）
レイ	立ち　→綜爪牙1発止め（　☆　）×2→昇流連脚（　）
ポール	立ち　→ダッシュ〜立ち　×2→竜王霹靂掌（　）
リー	マシンガンキック2発止め（　）→トリプルファングキャンセル〜ミストステップ（　☆）→ワンツーパンチ〜ミストステップ（　☆）→コンビネーションドライ（　）
ロウ	立ち　→ドラゴンラッシュ〜チャージドラゴン　（　）→チャージドラゴンキャノン（チャージドラゴン2中に　）
ブライアン	ジェットアッパー（　）〜
クマ&パンダ	入れストレート〜エルボー〜アッパー2発止め（　）

遅らせて出す

アスカの立ち　などは、最速で出すと跳山崩捶に潜られてしまうが、ほんの少し遅らせて出すことで、跳山崩捶にカウンターを取ることができる。

ただし、入力が遅れ過ぎた場合は、逆にカウンターを取られてしまうので注意したい。

跳山崩捶の3発目は、左右どちらの横移動でも避けることができるので、出し切りを読み切った場合は横移動からの浮かし技を狙った方がいいだろう。

キャラ名	反撃
アスカ	立ち　→鬼殺し（　）
シャオユウ	雀連砲（　）
フェン	撲面掌（　）
スティーブ	ワンツースリー（　）
ジュリア	連拳大纒崩捶（　）
レイヴン	PKコンボ（　）
ワン	連拳衝腿（　）

レッグシザースへの反撃 VS CRAIG MARDUK

マードックのレッグシザース（　）は、ガード後こちらしゃがみ状態、相手ダウン状態となる。マードック側はかなりの間硬直しており、発生25フレーム程度の技がダウン状態に確定するほか、発生35フレーム程度の技でも、相手が起き上がろうとする途中にヒットさせることができる。

相手が起き上がろうとする途中に技が当たった場合は空中ヒットとなるので、そこからコンボも決めることが可能。反撃を決めた際には、技のヒット状況をしっかりと確認しておこう。



キングのトゥーキックは、最速で出すと空中ヒットを望めない。遅らせて出そう。

キャラ名	レッグシザースへの反撃技	ダメージ
ドラグノフ	キャタピラーヒール（　）→立ち途中　→セパレーター・ヘヴィ2発止め（　）	21(34)
リリ	バックフリップ・スピニングエッジ1発止め（　☆　）→テンペスト（背向け中　）	22(29)
アーマーキング	シザースキック（　）	20(31)
アスカ	香月（立ち途中　）	22
ジン	右正拳追い討ち（　☆　）	22
シャオユウ	宙転断空脚〜鳳凰の構え（　【　】　）→鳳凰双打（鳳凰の構え中　）	25(30)
ファラン	回転踵落とし（　）→カットロー（　）	25(29)
クリスティ/エディ	ルーアビエルナ（　☆　）→ビリバ〜しゃがみ（　）	30(36)
フェン	落襲把（しゃがみ中　）	20
レイ	抛拳1発止め（立ち途中　）	15
カズヤ	胸尖脚（　☆　）→踵切り（　）	17(25)
ポール	岩石割り（　☆　）	21
リー	スライディング（しゃがみ中　）	22
ロウ	スライディング（しゃがみ中　）	22
スティーブ	カッティングフック（しゃがみ中　）	25

キャラ名	レッグシザースへの反撃技	ダメージ
マードック	クエイクキック（　☆　）	22
キング	トゥーキック（　）→立ち　×　→ランニングジャガーボム（　）	18(52)
ジュリア	驚天衝腿（　）	15
ガンリュウ	ヒッププレス〜漢下段払い（　）	31(22)
レイヴン	チャリオット（　【　】）	15(16)
ニーナ	ファールキック（　）	25
アンナ	ライトハンドスタッブ（しゃがみ中　）	25
ヨシミツ	迅流撃（　☆　）	18(22)
ブライアン	スネークエッジ（　☆　）	21(14)
ジャック5	ヒッププレス〜ブラッドファン（　）	40
クマ&パンダ	熊鬼神拳（　）	28
ロジャーJr.	カンガルースタンプ（　）→アニマルヘッドバット（　）	25(38)
ワン	烈震脚（　☆　）	24
ブルース	トライデントロー（　☆　）	13
ベク	ハイアングルスラッシュ（　☆　）	20
デビルジン	奈落払い（　☆　）	18(19)
ヘイハチ	鬼下駄（　☆　）	24

鉄拳5 DR 総合情報コーナー!

今回は西の鉄拳祭、第2回「マタドール杯」をリポート! さらに、来年1月に行なわれる東の鉄拳祭、第5回「軍総杯」について衝撃のニュースが! 勝ち切れない人のための救済企画「鉄拳基礎講座」第2弾は、「鉄拳5 DR」の神髄ともいえる横移動について徹底解説!

参加者227人!

第2回マタドール杯リポート

京都a-choにて行なわれた第2回マタドール杯。東の軍総杯に並ぶ、鉄拳界最大規模の祭りの模様をリポート!

Text [illegible]

同キャラ5人の恐怖!?

今回の大会で目を引いたのは、シャオユウ×5、クマ&パンダ×5といった、同キャラ5人による構成のチーム。特に注目されたのは、鉄拳王クラスのジュリア使い5人がそろった【双起脚には夢が詰まってんだよ!】。どのチームからも「当たりたくない」と言われていたこのチームが、決勝トーナメント1回戦で当たったのは【ノンストップ大学やらかし学部】。試合前から負けムードのノンストップ大学だったが、「玉」がジュリア対決に2連勝するなどして勝負は大将戦に。最後は、「SH」(カズヤ)のまさかの開幕忌怨拳がカウンターヒットして決着。大将シゲ曰く、「『玉』をチームに入れなかったのが最大の敗因」らしい(笑)。

なお、全参加チームにはメーカー協賛企画として「生八ツ橋」の称号が贈られたぞ。

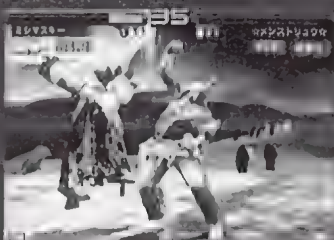


全員かぶり物&熊人Tシャツで[illegible]したクマパンダー[illegible]ヨシミツの[illegible]に対して、ペアジャケット[illegible]

名対決ピックアップ

準決勝第一試合では、【西の最終兵器】と【七英雄わぐなす(以下略)】が激突。前回のマタドール杯決勝戦と、両チームほぼ同じメンツとなる因縁の対決だ。まず、【西の最終兵器】は、常に先鋒固定の「ティッシュもん」(マードック)が「クマリ」(ニーナ)を3タテ。が、「蒼天」(ヨシミツ)が負けじと「ティッシュもん」を3タテで倒すと、シーソーゲームの展開で中堅戦までもつれ込む。

ここでは、体力ワンドットまで追い込まれた状況で「こうすけ」の立ち◎を横移動でスカし、無双連拳を決めるという離れ業を決めた「メンストリュウ」が勝利。勢いに乗って続く「おおち〜」(ファラン)、「ノブ」(ヘイハチ)を撃破し、決勝戦に駒を進めた。



[illegible]か、それは[illegible]勝負強さが光ったメンストリュウ。

決勝戦

決勝戦は、関東のプレイヤー4人に、名古屋の強豪三島使い「ぷ〜」を加えたチーム編成の【ニート☆オールスターズ】と、前回覇者【西の最終兵器】という顔ぶれとなった。

先鋒固定の「ティッシュもん」は、「やまだ」(アーマーキング)に対して、壁際でトールハンマー(横移動中に◎)ガード→プッシング(◎)カウンター→エルボースティング(◎◎)で壁やられ→[illegible]という理想的な攻めを決めるなどして相手に何もさせずに倒すと、続く「ミシマスター」(カズヤ)に対しては、風神拳対策のシットブレイクキック(しゃがみ状態で◎◎)をメインとした立ち回りで[illegible]。「ぷ〜」(カズヤ)に対しては[illegible]となるが、ファイナルラウンドで2回連続のスピアタックル(クラウチングスタイル中に◎)を決め、一気に勝負を付けてしまう。

続く「ハメコ」(リリ)、「タケヤマ」(ガンリュウ)に対しては、勝負どころで相手の意表を突くスウェーダブルハンマー(◎◎)を決めて勝利。決勝戦は、なんと先鋒による5タテという衝撃の結果で幕を閉じることに。優勝した【西の最終兵器】には、「亜超覇者」の称号が贈られた。



[illegible]が、反応の早さはトップクラスで、防御力も高い「ティッシュもん」。



大会2連覇となった【西の最終兵器】。関東もオールスターで[illegible]には、[illegible]のは[illegible]?

第2回マタドール杯 ベスト8トーナメント表

優勝: 西の最終兵器

- **ブラックエンジェルス**: [illegible]英雄くじんしー(JUL)、与作(KIN)、アルカリー[illegible]FE[illegible]、めんず(DEV)、黒天使(PAU
- **西の最終兵器**: [illegible](GAN)、メンストリュウ(HEI)、[illegible]FEN)、ティシュもん横飛び(MAR)、2代目メンストリュウ(HEI)
- **七英雄わぐなすとのえるとぽくおーんとだんたーくとすーぴん**: [illegible]YOS[illegible]、[illegible]HWO[illegible]、こうすけ(HEI)、ノ[illegible]HEI[illegible]クマリ[illegible]NIN
- **KATANA-刀-**: [illegible]HEI[illegible]、[illegible]MAR[illegible]、[illegible]JUR[illegible]、める[illegible]100°。ASU[illegible]FEN
- **ニート☆オールスターズ**: [illegible]AHM[illegible]、[illegible]LIL[illegible]、[illegible]KAZ[illegible]、ぷ〜[illegible]KAZ
- **レジェンド戦士じゃくらぁ〜☆ショリダー軍**: [illegible]仁使い(JAC)、NESS(DEV)、仮[illegible]リダー(LAW)、マリダヌキ(=゜ω゜)(KIN)、[illegible]ノ林林檎【ケ(HEI)
- **ノンストップ大学やらかし学部**: [illegible]ブリ丸[illegible]BRY[illegible]、玉[illegible]JUL[illegible]、にっしん[illegible]ANN[illegible]、[illegible]KAZ[illegible]、メンストチン[illegible]BRY[illegible]
- **Z小[illegible]**: みたま[illegible]KUM[illegible]、そらみみすと(FEN)、べんた[illegible]LAW[illegible]、[illegible]MAR)、や〜まん(ASU)

第5回 軍総杯 緊急速報

韓国勢来日決定!

埼玉POPにて行なわれる第5回軍総杯。今回は何と、あの韓国から1チーム参加することが判明!? メンバーは右表の通りで、日本勢を恐怖で震わせた「qudans」を筆頭に、最強カズヤと名高い「Leedy」、アンナ使いの「200won」が参加。残る二人も三島使いと、三島大国韓国の実力を深く知るにはいい機会かもしれない!? また、開催日時が1月6日から延び、1月初旬予定となった。参加を予定している方はご注意を!

来日予定メンバー
Leedy（カズヤ）
200won（アンナ）
ji3moonace（デビルジン）
Rain（カズヤ）
qudans（デビルジン）



前号に続き、鉄拳の基本を徹底解説!
鉄拳力上昇講座Vol.2

皆様の「鉄拳力」を上昇させる基礎講座、張り切って参りましょう!! 今回は、最重要防御テクである横移動に関するあれこれを紹介。

Text ハメコ

防 Defence 効率のいい横移動の仕方

前号では「困ったら横移動」の重要性を説いた。次は、各キャラごとに有効な横移動方向があることを知ってもらいたい。

各キャラの横移動性能を知る

横移動&横歩きには、キャラごとに性能差がある。一つの指標として、特定の不利フレームからロウの⇙●を避けられるかを試してみたぞ。

横移動性能表

キャラ	備考
リリ	-7でも左横移動可能
他全キャラ	-7から左横移動不可能
ポール、ペク	-6から左横移動不可能
ジャック5、マードック、クマ&パンダ	-4から左横移動不可能
エディ&クリスティ	-4から右横移動不可能

※⇙●は左側に強く右側に弱いため、右横移動の方が避けやすい

相手キャラごとに方向を変えよう

横に弱いもの、一方向に強いものなど、横移動に対する強さは当然、技によって大きく異なる。相手キャラの持つ横に強い技を知れば、より安全な横移動ライフが送れるというものだ。そこで、右表に各キャラを相手にした際に効率のいい横移動方向、注意しておきたい横に強い技をまとめたので参考にしてほしい。表を逆に参考にして、持ちキャラの横移動対策を練ることも重要だぞ。



アーマーキングやスティーブなど、両横に強い技を豊富に持つキャラを相手にするときは、横移動の代わりに後ろダッシュの頻度を上げるといい。

キャラ名	横移動方向	注意すべき横方向に強い技（コマンド）【方向】
ドラグノフ	左	スライサーソバット（⇦●）【右】、コンビネーションリッパー1発目（⇧●）【左】、クリッピングスイープ（⇩●）【両】
リリ	左	⇦●【右】、⇧●【左】、アンガルド（立ち途中●）【左】、ホライズンスライド（しゃがみ中⇧●）【右】
アーマーキング	左	スマッシュフック（⇧●）【両】、タロスカッター（⇩●）【左】、シャドーラリアット（⇨☆⇩⇧●）【右～左】
アスカ	左	霞蹴り（⇨●）【右】、蔽戸（⇦●）【右】、時雨燕（⇧●）【左】、刈脚（⇧●）【両】
ジン	右	最速右回し突き（⇨☆⇩●）【両】、右下段後ろ回し蹴り（⇩●）【両】、踏み込み右下段回し蹴り（⇨☆⇩●）【左】
シャオユウ	左	里合腿（⇨➡●）【右】、上歩掌拳（⇧●）【右】、掃腿（横移動中に●）【両】
ファラン	左	踵落とし2発目（立ち途中●●）【右】、バーストヒール（立ち途中●）【左】、シャープクレイモア（横移動中●）【両】
クリスティ/エディ	左	シャバ・ジラトリャ（⇦●）【左】、ルピエルナ（⇩⇨●）【右】、コトヴェラダ（⇧●）【両】
フェン	左	跌釵（⇧●）【両】、落襲杷（しゃがみ中⇧●）【右】、挿捶（⇨➡●）【右】
レイ	右	後掃燕舞1発目（⇧●）【両】、咬竜掌（⇨➡●）【左】、狼牙揺震撃1発目（⇨☆●）【左】
カズヤ	左	忌怨拳（⇧●）【両】、最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）【右】、奈落払い1発目（⇨☆⇩⇧●）【右】、⇦●【左】
ポール	右	瓦割り（⇩●）【左】、鼓打ち（⇦●）【両】、万聖龍砲拳（⇨➡●ヒット時●）【左】
リー	左	ミストキック（⇦●）【右】、インパルスショット（⇨➡●）【左】、シルバーテイル（しゃがみ中⇧●）【両】
ロウ	左	ドラゴンハンマー（⇨●）【右】、ブレイクロー（⇧●）【右】、ドラゴンラウンドキック（⇦●）【左】
スティーブ	左	ガゼルパンチ（ダッキング中●）【右】、シーイーグルフック（ダッキング中⇨●）【左】、クイックフック（⇦●）【右～両】、ドラゴニックハンマー（⇨➡☆●）【両】
マードック	左	スイングアッパー（⇧●）【右】、バリスタナックル1発目（⇨➡●）【右】、ヘッドアタックグラインダー（⇧●）【両】
キング	右	スマッシュフック（⇧●）【両】、ローキック（⇧●）【右】、ミドルキック（⇧●）【両】
ジュリア	左	双起脚2発目（⇦●●）【左】、驚天衝腿（⇨➡●）【右】、後掃腿（しゃがみ中⇧●）【両】
ガンリュウ	右	突き上げアッパー（⇧●）【左】、サバ折りシザース（⇨➡●）【左】、けたぐり（⇧●）【両】
レイヴン	右	ダガーブロー（⇧●）【右】、ブラッディバズソー（⇩⇧➡●）【左】、ディカステス1発目（⇧●）【左】
ニーナ	左	スカルスプリッター（⇦●）【右】、リバースアイボリーカッター（⇦●）【右】、ディバインキャノン（⇧●）【左】
アンナ	左	ステップインアッパー（⇧●）【右】、リフトショット（立ち途中●）【右】、ライトニングスクリュー（⇧●）【右】
ヨシミツ	左	卍裏跳蹴り（⇦●）【右】、厄払い（立ち途中●）【左】、露払い（しゃがみ中●）【両】
ブライアン	左	ストマックニー（⇨●）【右】、スイーパーキック（⇧●）【右】、マッハキック（⇨➡●）【両】
ジャック5	右	⇧●【左】、ロケットアッパー（⇨➡●）【左】、バイオレンスアッパー（立ち途中●）【右】
クマ&パンダ	右	ベアラリアット（⇧●）【左】、バイオレンスアッパー（立ち途中●）【両】
ロジャーJr.	右	アニマルメガトンパンチ（⇨●）【左】、テイルカッター（⇧●）【右】、ダイナミックスマッシュ（⇨➡●）【左】
ワン	左	打突連拳1発目（⇦●）【右】、後掃落襲脚1発目（しゃがみ中⇧●）【両】、掃腿（横移動中●）【両】
ブルース	右	ティー・ソーク・ラン（⇧●）【左】、デリンジャーナックル1発目（⇦●）【右】、スライサー（⇨➡●）【両】
ペク	左	ダークハルバート（⇧●）【両】、ヒールランス（⇨●）【右】、ヒールハンター（フラミンゴ中⇦●）【両】
デビルジン	左	奈落払い1発目（⇨☆⇩●）【右】、追い突き（立ち途中●）【左】、羅刹門・壱1発目（⇦●）【両】
ヘイハチ	左	最速風神拳（⇨☆⇩⇧●）【右】、羅生門（⇦●）【右】、剛掌波（●）【右】、奈落払い1発目（⇨☆⇩⇧●）【右】

バチャッ子インフィニティ5

オフィシャル大会終了！特別称号"天龍"降臨!!

©SEGA

11月4日、『バーチャファイター5』では初となるオフィシャル大会「お手並み拝見5」決勝大会が、セガ本社にて行なわれた。今月は、その模様をリポートしよう。

最初の覇権をかけた激戦！「お手並み拝見5」リポート

使用キャラの分布から、だれもが「勝ちに来ていた」ともいえる決勝大会。当日の激戦をここで紹介しよう!!

Text：矢永

当日予選～本戦

当日の会場であるセガ本社には、決勝大会への最後の1枠を手に入れようとするバチャっ子たちが朝早くから大集結。10時に締め切りの当日予選に、実に106人ものバーチャジャンキーがエントリー。激戦の当日予選は、先の『ドラゴンボール』の全国大会にも出場した「祐天寺☆羅羽」が制し、決勝大会への最後の切符を手に入れた。

当日予選が終わりほどなくして、恒例の選手入場で決勝大会スタート。1回戦で注目を集めたのは、「千人斬り」vs.「ちび太」の優勝候補同士の激突。序盤は「ちび太」が避け攻撃をうまく当ててペースをつかみ、3ラウンド目には側面崩れコンボを決め、先に2本先取。追い詰められた「千人斬り」だが、焦ること無く肘を中心とした手堅い立ち回りで逆転勝利。

そして1回戦で最も盛り上がったのは、秋葉原予選決勝で驚異の逆転勝利を見せた「運がいいサラマン」（以下：サラマン）と、「あーたん」の一戦。「サラマン」には【運がいい】のチームメイトが手作りの"のぼり"を持って駆け付けていて、大応援団の見守る中試合開始。「サラマン」が開幕しゃがみダッシュからの最速ジャイアントスイング（以下ジャイスイ）を決めると、その後もジャイスイを決めまくり!! 3ラウンドで5回のジャイスイを決める、正に『圧・倒・的！』な勝利に、会場は割れんばかりの大歓声に包まれた。

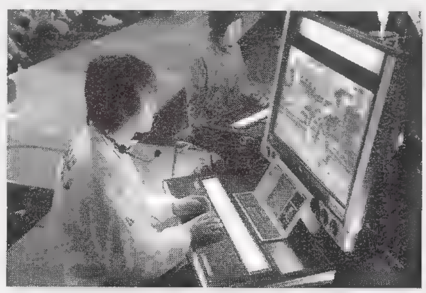
2回戦は強豪どころが順当に勝ち上がっていく中、"プロレスラー"「サラマン」は筆者に敗れる。そして最終試合では優勝候補の「ゴージャス」が、大接戦の末に「たかピー♪」に敗れてしまう。

ブロック決勝は好勝負が目白押し。Aブロックは、「天下無敵」の名で知られる「二代目三重晶」と、『VF4 FT』最強プレイヤー「ふ～ど」の一戦。「二代目三重晶」が2本先取し、4ラウンド目も残り体力わずかまで追い詰め、勝負を決めようと旋蹴りを放つ。これを「ふ～ど」がしっかりと腹側に避けて、後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）で逆転。これが決め手となり、「ふ～ど」がベスト4一番乗り。

Bブロックは「千人斬り」と「よろしこ J」の同郷対決。試合前のインタビューで中指を立てるなど、和気あいあい（？）とした中で試合開始。お互い手の内を知り尽くしてるだけあって2－2までもつれるが、最後は「千人斬り」が押し切る。

Cブロックは「まるお」と筆者。自称"地方人キラー"筆者の一人用がさく裂して3－0で勝利。

Dブロックは"VF5最強プレイヤー"の呼び声高い「こえど」と、「ブリマム」、「ゴージャス」の二人を倒して上がってきた「たかピー♪」。序盤は「たかピー♪」が跳歩蒼下捶（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）で猛攻を仕掛け、一気に2本先取するも、「こえど」が意地を見せ2本取り返す。最終ラウンドはお互い残り体力わずかで、「たかピー♪」の起き上がりからの暴れを、「こえど」が肘でつぶして勝利。



決勝は「こえど」（写真手前）、「ふ～ど」の"玄武"対決。『VF4 FT』時代に最強と評された二人が、決勝の舞台で激突。

Monthly Virtua God Journal ちび太通信

今月紹介するのは、以前紹介した新潟POPYの姉妹店、埼玉県岩槻区の「埼玉POPY」です。昨年4月にオープンしたんだけど、バーチャ以外の格闘ゲーム（『鉄拳』、『KOF』、『GGXX』、『SC III』、『SF III 3rd』）も大きな大会がすごく盛り上がっていて、早くも関東で格闘ゲームの聖地化しているお店です。バチャっ子はもちろん、それ以外の人でも知って居るんじゃないかな？

週末恒例の各種タイトルの大会には、闘劇本戦出場の有名プレイヤーも数多く参加しています。当然バーチャにも力を入れていて、『VF4 FT』ではVFRや県別10on10、キャラ別OFF会など積極的にイベントが行なわれていました。

『VF5』になってからも、月2回行なわれるバーチャ大会（天下一バーム 3on3）には埼玉県内や近県はもちろん、関東各所から多くのVFジャンキーたちが集まっているよ！

『VF5』対戦台は6セット、そしてバチャッ子にはたまらない『VF3tb』や『VF2.1』なんかも置いてあって、対戦環境はバッチシ☆！

先日行われた「お手並み拝見5」ベスト4の千ちゃん（千人斬り）も高確率で大会に出ているので、腕試しに行ってみてね。

そうそう！ 12月17日（日）には『バーチャ5』の5on5があるみたい。気になる人は、右にある大会情報をチェックしてね！

よもやまインフィニティ

バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポット紹介など、とりあえず関連のありそうなネタは当コーナーまで。モノクロイラストやちび太コーナーへの投稿もこちらまで！ メール投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

白熱のベスト4～決勝戦

準決勝第一試合は「ふ～ど」vs.「千人斬り」。高度なスキルを有する二人の勝負は、非常にレベルの高い対戦となった。この好勝負を制したのは「ふ～ど」。得意の有利避けキャンセルからの疾歩昇穿手などをうまく使い、途中からは「千人斬り」の持ち味を完全に殺していた。

準決勝第2試合は「こえど」vs.筆者。筆者にいいところ無く、こえどが力の差を見せ付けて勝利。「ふ～ど」の待つ決勝に駒を進めた。

決勝戦は「ふ～ど」対「こえど」という、まさに“そのまんま”な一戦。強豪同士の決勝戦に、ギャラリーまでも緊張するほど空気が張り詰める中、決勝戦が開始。どちらもガードが堅く、投げ抜けもうまいので、序盤は一進一退。ハイレベルな攻防が続く中、先に2本取ったのは「こえど」。4ラウンド目も「ふ～ど」のスカし確定狙いのバックダッシュにダッシュ弧延落を決め、「ふ～ど」を残り体力わずかまで追い詰める。

そのまま「こえど」がⓅからの遅らせ打撃でケズろうとしたところを、「ふ～ど」が掛統腿(⇧ⓀⓀ)暴れでまさかの大逆転！　これで流れをつかんだ「ふ～ど」が、続く最終ラウンドでは一気に「こえど」を追い詰める。最後は疾風陣のコマンドミスで出た“我に敵無し”に「ふ～ど」のしゃがみⓅが刺さってフィニッシュ。「お手並み拝見5」は、リオン使いの「ふ～ど」が優勝。初の特別称号“天龍”に昇格して幕を閉じた。



優勝した「ふ～ど」は、特別称号“天龍”に昇格。さらに、片桐さんから“本人よりも大きな”特大トロフィーが授与された。

「お手並み拝見5」決勝大会トーナメント表

祐天寺☆羅羽（ラウ）
二代目三重晶（カゲ）
新道ジャッキー（ジャッキー）
☆野ひかる（ジャッキー）
カエサル（ジャッキー）
ナハタワー（ラウ）
きんぐじょー（ラウ）
ふ～ど（リオン）
ハウル（カゲ）
斉天大聖（レイフェイ）
千人斬り（カゲ）
ちび太（リオン）
鉄人（アキラ）
ちゃちゃ（ウルフ）
よろしこJ（ジャッキー）
エフアロー（カゲ）

K・爺（シュン）
矢永（パイ）
運がいい サラマン（ウルフ）
あーたん（アオイ）
弐代目 風雷坊（ジャッキー）
宝塚パイ（パイ）
まるお（ジャッキー）
まちゃ坊（カゲ）
学蘭影（カゲ）
すぐる（リオン）
穴熊（ジャッキー）
こえど（カゲ）
たかピー♪（パイ）
プリマム（カゲ）
静琉（パイ）
ゴージャス（アイリーン）

優勝
ふ～ど
特別称号
“天龍”

総 ♪華唄ビジョン♪ 評





お店の人たちはイベント慣れしているから、安心して参加できるよ☆

闘劇にも出ていた「いいとも」(写真左)、「おもらし」(写真右)と、トップクラスのカゲ使い千ちゃん(千人斬り・写真中央)です！

ちび太のイベント情報～12月編～

オフィシャル大会は終わっちゃったけど、このコーナーではお店主導の大会イベントなどを、引き続き紹介していきます☆　以下の大会は僕も遊びに行くので、皆さんもぜひ来てくださいね。

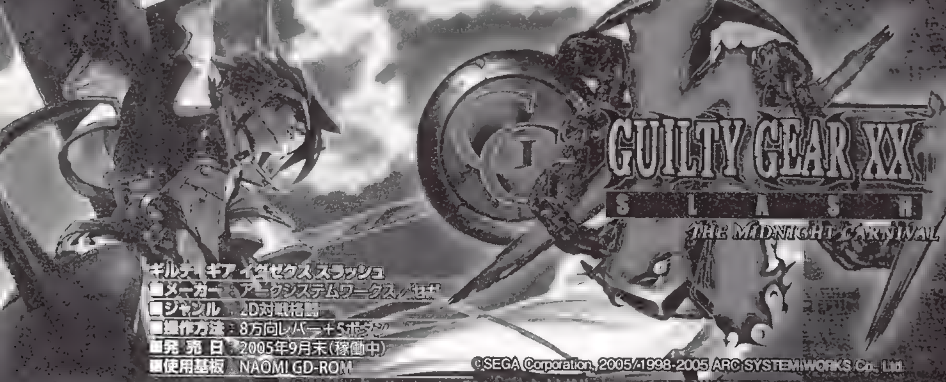
● 12月10日（日）：パソピアード東京
大会形式：3on3
HP → http://pasopi-tokyo.com/

● 12月17日（日）：埼玉 POPY
大会形式：5on5
HP → http://www.popy.tv/saitama/

● 12月9日(土)15時から：スペース M(M-CUP)
大会形式：3on3
店舗住所：長野県小諸市滋野甲 1171-3
問い合わせ：0267-25-3702

● 12月24日（日）：ビートライブ
時間：12時より受け付け～13時30分試合開始
大会形式：3on3（同キャラ OK）／選リーグ→決勝トーナメント（否・1発トーナメント）
HP → http://www.beat-tribe.com/
問い合わせ：042-724-3678（担当：山岸／矢吹）
店長から『まぁいろいろあるんですけど（笑）、プレイヤーからの要請が多くて、とりあえず的にベイっぽい大会を月イチで行なうことにしました』

『SLASH』最後のお祭り!



ギルティギア イグゼクス スラッシュ
■メーカー：アークシステムワークス／セガ
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2005年9月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI GD-ROM

「ΛCORE」の稼働を控え、「SLASH」では最後となる関東での大規模な大会「G3」。12月2～3日に行なわれる決勝大会の注目どころを、各店舗のMCがピックアップ！

※文中の略称や略語は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
デッドアングル	デッドアングルアタック
【　】	ガトリング（カッコ内）
C	キャンセル
JC	ジャンプキャンセル
RC	ロマンキャンセル
FRC	フォースロマンキャンセル

『SLASH』の締めは五井で！

G3の決勝迫る！

12月2日（土）、3日（日）の2日間、ゲームチャリオット五井店にて開催されるG3の決勝大会に注目だ。

決勝大会スケジュール	
決勝大会・新人戦	12月2日（土）
地域対抗・23on23	12月3日（日）
in ゲームチャリオット五井店	千葉県市原市五井中央西2-1-2 0436-23-5533

G3



各店舗代表有力プレイヤー 各店舗MCイチオシ プレイヤー紹介！

池袋アリス（MC：ぶっぱ）

●中村（ミリア）……文句無しに最強クラスの新人（？）。立ち回り・崩しともに完成されていて、サイレントフォースの使い方もかなり仕上がっている。東京でのポイントトップということでも実力はうかがえる。特筆すべき点は立ち回りの安定度で、事故を起こしにくい点と空中投げの精度が高い点が秀でている。

●タク（スレイヤー）……ポイントでは「にが」に劣るが、今大会で、最も伸びしろがあるように思えるプレイヤー。経験不足は否めないが、ほかのプレイヤーには無い特殊な立ち回りと、突き詰められたサイクバースト対策で大会での強さを見せ付けてくれる。さらに経験を積めば、「かみちゃん」と2トップを張れるプレイヤーだと思っている。ぶっぱたん一押しですよ!!

埼玉ポピー（MC：パコーン）

●まちゃぼー（カイ）……現在埼玉で実力NO.1といわれている。闘劇'06の予選も通過しており、現在（G34回目終了時）ポイントは単独でトップ！　行動の一つひとつが丁寧。理詰めで将棋のようなそのスタイルは安定感抜群！

●りゅう（ポチョムキン）……サイクバースト対策やネタが豊富な古参プレイヤー。そして今なおやる気十分という貴重な存在。開幕戦、2戦目と好成績を残し、この先も優勝戦線に絡んでくるハズ!?

●ATU（ソル）……開幕戦でベスト4入りを果たした新鋭プレイヤー。若手の中でもキラリと光る「相手に対応しようとする動き」。今後の成長を思わず期待してしまう!?テクニックも素晴らしく、モチベーションもバッチリあるところから新人戦で花開くか……。

ゲームチャリオット五井（MC：かきゅん）

●KA2（紗夢）……千葉といえばやっぱりこの人。ご存知闘劇'06覇者。序盤こそ環境の変化によるやり込み不足が目立ち、思うような結果を残せなかったが、持ち前の負けん気を発揮し第3～4回で連続優勝！　一気にランキングトップに立った。闘劇よりさらに磨きが掛かった立ち回り、コンボ、状況判断などすべてにおいて突出しており、決勝大会でも優勝候補の筆頭となるプレイヤー。

●健＆阿部（ザッパ）……千葉の2大ザッパプレイヤー。千葉において「ザッパ強キャラ説」を流布させるに十分の安定度、爆発力を見せる。「健」は犬憑依の爆発力が光る攻め攻めのアグレッシブスタイル。「阿部」はすべての憑依を満遍無く操るオールマイティなスタイル。さらにどちらも闘劇未出場（!?）とあって決勝大会に加え、新人戦でも有力視されるプレイヤーだ。ザッパ代表はどちらになるのかも注目される。

ゲーマーズビジョン（MC：かみちゃん）

●かみちゃんの弟子（カイ）……闘劇出場経験は無いものの、カリスマの弟子として、そして神奈川最強のプレイヤーとして知られている。丁寧なスタイルで、「lit」というリングネームでも知られているカイ使いである。

●田んぼ（メイ）……こちらも闘劇出場経験は無いものの、今や最強メイ使いとのウワサもある。立ち回りは荒削りだが、豊富なネタと高いコンボ能力により「耕される」相手は後を絶たない。

『SLASH』最後の祭りだ！ 消し炭になるまで燃えまくれ！！

SLASH事典　総武線、総武快速線JR千葉駅より内房線（木更津、君津方面）乗り換え、五井駅下車徒歩0分。12月2日の決勝大会（各店舗代表者4名選出＋当日予選2名の計18名）、欠員が出た場合は当日予選枠から随時繰り上げ。新人戦（過去の闘劇本選出場経験者は参加不可）。形式はすべてトーナメント方式。当日予選、新人戦はwebエントリーのみ（アルカディア発売時はエントリー受付締切後）。

格闘ゲーム、そして闘劇を愛するゲーマーへ贈る

闘劇魂

――勝者のキセキ

闘劇での勝者のキセキを追う当コーナー。とりを飾るは『鉄拳5 DARK RESURRECTION』だ。

鉄拳 TEKKEN 5 DARK RESURRECTION

No-Respect ユウ（フェン）、ショウ（デビルジン）、ジロー（スティーブ）

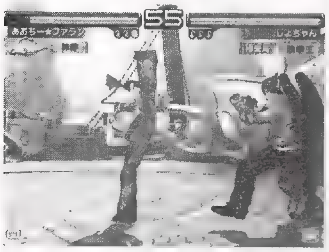




鉄拳5 DARK RESURRECTIONとは？
(2006年5月時)

ほとんどのキャラが浮かせ技から4～5割のダメージを与えられるそう快感と、「壁コンボ」の存在によりどこからでも逆転可能という緊迫感を兼ね備え、3D対戦格闘ゲームで不動の人気を獲得する。

2004年に稼働した『鉄拳5』から進化を続け、リリとドラグノフという新キャラクターを加えた本作は、鉄拳史上最も対戦バランスがいいと評される完成度を誇る。



ガードさせて有利な技が多いため、相手の攻めは「横移動」か「後ろダッシュ」でしのぐ。知識と読み次第で「スカシ」でも「攻め」でも強いバランスの良さと自由度の高さが魅力。

鉄拳5 DARK RESURRECTION情勢
(2006年5月時)

二択が強烈なデビルジンと防御力の高いヘイハチ、フェンが頭一つ抜けているが、どのキャラも攻めの破壊力が大きいため試合中に安心できる瞬間が無く、上位と下位との差は極めて小さい。

前回覇者「Nin」をはじめ、当日予選を含めて3チームが参加した韓国勢、圧倒的な防御力を持つ「ショウ」を擁する関東の若手集団【No-Respect】が要注目。

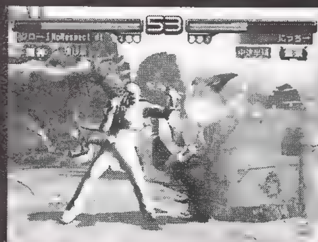


奈落払いと体力の半分を奪う浮かせ技、追い突きによる二択が強力なデビルジン。三島家の代名詞、最速風神拳に加えて豊富な崩し要素を備えており、スキが見当たらないキャラだ。

決勝トーナメント

「ジロー」、「ショウ」が3タテを重ねて快進撃を見せるが、壇上を目前にした3回戦、古豪「sdz」が立ち塞がる。

No-Respect		CRYリスペクト
ジロー（スティーブ）	○－×	けみ（アスカ）
	○－×	CRY（クリスティ）
	○－×	にっちー（ジン）



壁ありステージでは、強力な壁コンボと起き攻めを武器に、一瞬で相手の体力を奪い去っていく光景が見られた。

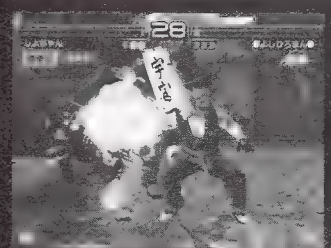
1回戦
vs.CRYリスペクト

初戦の先鋒として、完璧な仕事をこなす「ジロー」。立ち途中⊗のカウンターヒットやドラゴニックハンマーのヒットから試合の流れをつかんで一気に勝負を付けるなど、緊張を感じさせずに勝利をつかむという、先鋒として理想的な立ち回りで二人抜きする。大将戦では「にっちー」（ジン）が堅実な立ち回りを見せ奮闘。3ラウンド目をパーフェクトで取り先にリーチをかけるも、「ジロー」が冷静なスカし確認ソニックファングなどで体勢を立て直す。最後はクイックフックカウンターヒットから「にっちー」を壁際に追い詰め、一瞬でK.O.。「ジロー」が仕上がりの良さを見せ付けた。

2回戦
vs.●タピオカスクエア●

No-Respect		●タピオカスクエア●
ショウ（デビルジン）	○－×	●ぴーおか●（エディ）
	○－×	●きる●（シャオユウ）
	○－×	●よしひろ●（ポール）

きっちり仕事をして暖まった「ジロー」を外し、「ショウ」を先鋒に出す【No-Respect】。開幕は、完璧な投げ抜けと固いガードで相手の体力を削っていく「ショウ」らしい展開。「●ぴーおか●」のエディ相手では分の悪い削り合いとなるも、奈落払いと投げの使用比率を上げ、火力の高さを垣間見せ勝利。中堅戦では「●きる●」が完全二択となる背後投げを見せて背向けでほんろうするが、やはり「ショウ」を崩し切れない。最後は大将「●よしひろ●」が意地を見せてくらい付くも、全ラウンドを通して最後の削り合いを制し切れずストレート負け。勝利にはわずかに届かず、鉄壁の前に散った。



逆転をかけた崩撃をヒットさせるも、「ショウ」を倒し切れない「●よしひろ●」。勝負強さの差が出た試合だ。

3回戦
vs.SDZ

No-Respect		SDZ
ジロー（スティーブ）	○－×	ちはる（シャオユウ）
	×－○	
ショウ（デビルジン）	×－○	sdz（ブライアン）
ユウ（フェン）	○－×	
	○－×	かずや（カズヤ）

ここまで3タテを繰り返してきた【No-Respect】が最も苦戦を強いられた試合。PKコンビネーションでの暴れと多様なローキックを使い分けて【日本代表】を3タテで下した「sdz」に、「ジロー」、「ショウ」と抜かれ大将「ユウ」を引きずり出される。この日初の対戦となる「ユウ」だったが、落ち着いた立ち回りを見せ3タテで勝利。続く「かずや」戦も危なげ無く勝利し、チーム力の高さを見せ付けた。



この試合5種類目のローキックを放つ「sdz」。「ローキックでは致命傷にはならないと思っていると、立てなくなっている。



フェンの対応能力を存分に引き出した立ち回りを見せ、「ユウ」が「sdz」のブライアンを下した。

準決勝で相撲対決を制して【ギョーザ二人前】を下し、この日ノリにノッっている「激鉄」が気を吐くが……。

準決勝
vs. あお天のKEN

もつれ合う展開となった準決勝。先鋒戦は「ジロー」がしゃがみ⑧⑧から立ち途中⑧⑧という割り込めない連係をカウンターヒットさせ勝利。【あお天のKEN】中堅は、壇上でのパフォーマンスでテンションが上がり切った「蒼天」。しかし試合の方に力みは無く、華厳による強力な起き攻めを含めた早い試合展開で「ジロー」を封殺。ここで五分の展開から準決勝の勝敗を決定付けたのが、「ショウ」と「蒼天」の中堅戦。柔軟な発想と読みで会場を沸かせた「蒼天」だったが、一つのミスも許されない「ショウ」戦で攻め続けつつ浮かされないというわけにはいかず、敗北。最後は大将「青チー」が多彩な連係で攻めつつスカしレフトプラズマブレードを決めて奮闘するも、攻撃力の差を埋めるには至らず、壇上を去ることとなった。

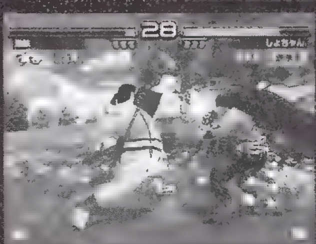
ステージ上へ勝ち残った者

No-Respect		あお天のKEN
ジロー（スティーブ）	○－×	KEN（ジュリア）
	×－○	蒼天（ヨシミツ）
ショウ（デビルジン）	○ ×	
	○ ×	青チー（ファラン）



お互いの持ち味がハッキリと出た「蒼天」VS.「ショウ」のシーソーゲーム。最後はデビルジンの攻撃力がものをいった。

No-Respect		埼玉POPY代表
	○－×	ダイバン（キング）
ジロー（スティーブ）	○ ×	ハマハー（リー）
	× ○	
ユウ（フェン）	× ○	激鉄（ガンリュウ）
ショウ（デビルジン）	○－○	



鉄壁を誇る「ショウ」相手に、最速風神拳1発分の体力差を取り返すのは至難の業。

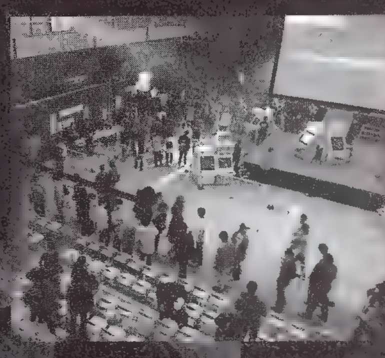
決勝
vs. 埼玉POPY代表

先鋒戦で負け無しの「ジロー」が決勝の舞台でもキッチリ仕事をこなし、【No-Respect】の先制で始まった決勝戦。「ハマハー」戦では壁際でフラッシングスクリューを決めて逆転し、闘劇覇者に王手をかける。一気に苦しくなる【埼玉POPY代表】だったが、この土俵際で踏ん張ったのが「マタドール」との大一番を制した大将「激鉄」。けたぐりと突き上げアッパーによる強力な二択で切り返して勝利する。さらに中堅「ユウ」が2本先取から残り1ドットまで「激鉄」を追い込むが、ここで驚異の粘りを見せ、起き上がり中段蹴りのヒットから逆転勝利。優勝の行方は大将戦に委ねられた。攻め急ぐ「激鉄」に対し、「ショウ」は確定反撃をしっかり決め続ける冷徹な立ち回りで対応して勝利。チームとして、それぞれの役割をしっかりとこなした【No-Respect】が闘劇覇者の称号を手にした。

鉄拳5 DARK RESURRECTION 総評

韓国最強スティーブ「Nin」（スティーブ）の衝撃的優勝から1年が経ち、シリーズ初のチーム戦として開催された『鉄拳5 DR』。ほぼ全キャラがそろったトーナメント表に、【No-Respect】をはじめとした『鉄拳5』から名を売ってきた若手の躍進と、どのキャラ、どのプレイヤーにも見どころがあった今回の闘劇は、逆転要素が多く何が起こるか分からないタイトルだけに、チームメイト同士が通じ合い、各々の役割を果たしていくことが勝利のカギとなった。

韓国勢の存在、着実に育っていく若手プレイヤーと、だれが勝ってもおかしくない状況は続く。混迷した情勢は、奥深いゲーム性の裏返しでもある。本作からの新規参入層がまた新たな衝撃を与えてくれることを期待したい。



鉄拳5 DARK RESURRECTION 優勝チーム輩出店舗紹介

ナムコワンダーシティ プラボ名古屋店

住所：愛知県名古屋市熱田区新尾頭2-4-14
Tel：052-683-8765
営業時間：10:00～24:00
HPアドレス：http://www.namco.co.jp/ar/location.php?id=134

スタッフコメント

当店では「拳道場」主催の大会を毎月開催しており、大変盛り上がっております。また『VF5』や『カウンターストライクネオ』も大好評稼働中です。そして、プラボ名古屋店といえばメダル！　こちらも最新台をそろえてお客さまをお迎えしております。



『鉄拳5 DR』は拳道場の大会が開かれており、多くのプレイヤーが集う。

お店へのアクセス



金山総合駅の南口を出て右に進み、国道19号を左折。駅から10分、黄色い建物の2階だ。

LONG RUN GAMES' BOOSTER

10月上旬、関西の「キャリバー」トッププレイヤーが関東に遠征。これを迎えるべく、トライアミューズメントタワーと埼玉ポピーで、大会を二日間連続で開催。この両日の大会を追った。

秋の2連戦をレポート!!

Text：おおさか　協力：八丁堀

ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション

- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：剣劇対戦アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発 売 日：2006年4月（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM246、SYSTEM256対応

教授選ベスト8トーナメント

関東勢を潰しに来ました
The-KT（ヴォルド）、小江戸屋（アイヴィー）、キロミリ（ソフィーティア）

白い巨塔
おおさか（マキシ）、財前（アイヴィー）、アジン（キリク）

乳輪火山
西井（アスタロス）、ひぐ（ユンスン）、谷亮子（セツカ）

キースは90分コース
北千里雪華（セツカ）、とめ（ティラ）、さるすべP（セルバンテス）

黒い三連星
じーく（ジークフリート）、しゅがー（ジークフリート）、プラズマ（ジークフリート）

赤いきょーとう
YAM（ジークフリート）、ABK（ヨシミツ）、そーすけ（タリム）

じん→くんの居ない大会なんて…
のえる（エイミ）、レイヴン（ユンスン）、ヨウたん（リザードマン）

三鷹YYゲームシティ
タリム君（セツカ）、バス（マキシ）、おかあさんといっしょ（ファン）

優勝：関東勢を潰しに来ました

トライアミューズメントタワー3on3

去る10月7日、東京・秋葉原のトライアミューズメントタワーで「塔劇'06　秋　～百花繚乱～」と題し、3on3形式の大会が行なわれた。同店の『キャリバー』大会は、『キャリバーⅡ』時代から続く人気の大会。今回も関東全域からプレイヤーが集まり、参加総数73名という大規模なお祭りとなった。

関西の名店KO-HATSUのランキングバトルで上位の常連となっている関西のトッププレイヤー「さるすべ」と「北千里雪華」は、強豪「ひぐ」を加えて【しんようファンクラブ】を結成しての参戦。圧倒的な実力を見せて決勝ブロックに進んだ。第一回闘劇準優勝の「アルテナナイト」率いる【中部は2輪車】は、「二人チームだったことが響いたのか」この日は振るわず決勝進出はならなかった。ほか、予選ブロックでは町田勢で構成される【キャッツアイ】が優勝候補と目されていた【神聖智将】を後一歩のところまで追い詰めるなど、緊迫した試合が続いた。

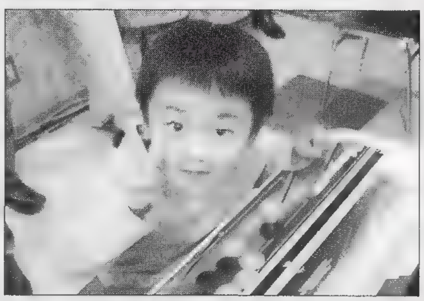
決勝戦は【神聖智将】対【しんようファンクラブ】。【神聖智将】は、夏に行なわれたKO-HATSUでの全国大会「戦（IKUSA）－夏之陣2006－」において、【まさに智将】のチーム名で優勝した三人で構成されている。「てきとー」、「キロミリ」、「The-KT」が組む万全の布陣だ。決勝の舞台に【しんようファンクラブ】が上がってきたことで関東対関西の図式が浮かび上がり、会場の熱気は最高潮に達した。

この激戦を制し、優勝を手にしたのは【神聖智将】チーム!! 「戦（IKUSA）－夏之陣2006－」に続き今大会の優勝で連覇を成し遂げた。

埼玉ポピー『教授選』

前述のトライアミューズメントタワーの大会から一夜明けた翌10月8日、場所を埼玉県は岩槻の埼玉ポピーに移し、3on3形式の大会「教授選」が開催された。参加者数は17チーム51名。これを4ブロックに分け、各ブロックから上位2チームが決勝ブロックに進出できるものとした。

注目の遠征チーム【キースは90分コース】（さるすべ、北千里雪華、とめ）は抽選の結果、予選Aブロックへ。しかしここは闘劇覇者の「刑事長」率いる【蒲田勢NEO】、実力派ジークフリート使い3名からなる【黒い三連星】など優勝候補チームがひしめく死のブロックであった。この中から少なくとも1チームは決勝に進むこと無く終わるため、予選ブロックから会場の注目が集まった。ガチプレイヤーから親子連れまでと参加者の層は幅広く、差し入れにお菓子を提供してくれる参加者もあり、終始和やかな雰囲気で大会は進行した。



参加者の中には、未来の強豪プレイヤーの姿も……。大会は年齢や地域を超えて盛り上がった。

勝負の行方は……？

Aブロックはまず【黒い三連星】が【蒲田勢NEO】、【キースは90分コース】を退けて堂々の1位通過（次頁参照）。2位決定トーナメントでは「北千里雪華」が大爆発、華麗な3タテで【蒲田勢NEO】を下して、【キースは90分コース】の決勝入りを決めた。

決勝トーナメントでは、右側ブロックに陣取る【黒い三連星】が順当に勝ち上がる。左側ブロックは実力の近いチームがそろう苦しいエリアで、【キースは90分コース】は「アルテナナイト」のチーム【乳輪火山】を倒すも、準決勝で【関東勢を潰しに来ました】に敗れる。

決勝戦は自分自身が関東勢の【関東勢を潰しに来ました】とジークフリート使いが結集した【黒い三連星】。この闘いはプレイヤーやキャラの相性を考慮してヴォルドに苦手意識を持つ「じーく」に「The-KT」を当てるさい配が功を奏して、【関東勢を潰しに来ました】に軍配が上がり、優勝が決定した。



優勝した【関東勢を潰しに来ました】の3人。教授選当選ということで!?　白衣が贈られた。

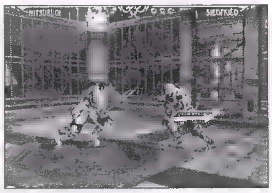
インフォメーションBOOSTER　今回大会を行なった両店舗では、「ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション」の対戦会を定期的に開催している。トライアミューズメントタワーでは毎週火曜日がフリープレイ。一階で申し込めば参加費1000円で終日プレイし放題になる。

名勝負ピックアップ①
蒲田勢NEO vs. 黒い三連星

大会の初戦でありながら注目チーム同士が激突。先鋒は「ちょも」対「プラズマ」。「プラズマ」は前作のXbox版全国大会で優勝した猛者である。「プラズマ」が序盤から積極的な試合運びで先鋒戦を制すると、【蒲田勢NEO】が中堅で投入したのは「刑事長」。「刑事長」自身も前に出てプレッシャーを掛け、相手のスキを誘うスタイル。両者の攻めと攻めのぶつかり合いは今大会のベストバウトの一つであった。この試合は「刑事長」が勝ち、流れをイーブンに戻した。

【黒い三連星】中堅「しゅがー」は⬇ or ⬆ⓀⒶなどを巧みに用いて「刑事長」に勝利。追い込まれた【蒲田勢NEO】大将「福田」は相手に攻めさせないキリクらしい立ち回りで大将戦につないだ。

3人目のジーク使い「じーく」は臆した相手に急接近し二択を仕掛け続ける攻撃力がウリ。この「じーく」の攻めに「福田」はたじろぎ、判断を誤ってリングアウト。大切な初戦は【黒い三連星】が勝ち星を上げた。



最後まで攻めの姿勢を貫いた「刑事長」と「プラズマ」。

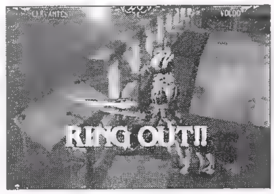


「じーく」の攻めに臆してしまった「福田」は、奈落の底へ……。

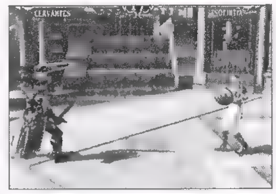
名勝負ピックアップ②
関東勢を潰しに来ましたvs.キースは90分コース

先鋒戦は「The-KT」対「とめ」。はじめはローリングクレイジーを用いた割り込めない連係を使っていた「The-KT」。「とめ」がインパクト属性のある技でヴォルドのジ・ラックからの攻めをうまくしのいでいると判断し、即座に別のネタに切り替えて一気に押し切った。中堅で登場した「北千里雪華」に対しても、2本先に取られて窮地に追い込まれるが、逆にリラックスしたのか、背向け状態の攻めを構築し直して逆3タテを決めた。

大将の「さるすべ」は狭いステージを選択。セルバンテスのⒶ＋Ⓖからの威力の高い壁コンボを決めて「The-KT」を退ける。【関東勢を潰しに来ました】中堅の「小江戸屋」も、流れに乗った「さるすべ」をくい止めることができない。大将戦は「さるすべ」対「キロミリ」。「キロミリ」は付かず離れずの間合いを徹底。時間を掛けて丁寧に闘いを進めていく。相手に先にリーチを掛けられても焦ること無く、自分の仕事をこなして勝利した。



「さるすべ」の壁ヒットからのリングアウトには場内も沸いた。

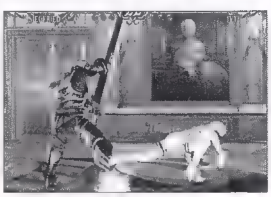


危険なリング際を避け、努めて冷静に動いた「キロミリ」の勝利。

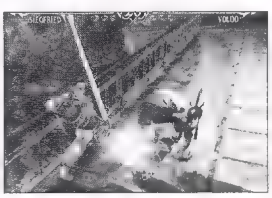
名勝負ピックアップ③
関東勢を潰しに来ましたvs.黒い三連星

教授選の決勝戦。まず開幕から勢いに乗るのは「プラズマ」。しかしこの攻めを「小江戸屋」は⬇ or ⬆Ⓚでしのいで自分のペースを守る。この下段攻撃は相手をダウンさせて追い打ちまで確定する上、上段回避性能が高い技。思うように技を出しづらくなった「プラズマ」に付け込んで初戦は「小江戸屋」が勝利する。流れを断ち切りたい【黒い三連星】中堅の「しゅがー」。狭いステージを選んでジークフリートのリングアウト性能を生かそうとするが、やはりアイヴィーの下段に足止めをくらう形になり、いいところ無く終わってしまう。

大将の「じーく」はここで踏ん張りを見せる。アップトス（しゃがみ中Ⓐ＋ⒼorⒷ＋Ⓖ）と立ち途中Ⓑの二択を強引に掛け続けて、相手を力でねじ伏せた。しかしその追撃もここまで。【関東勢を潰しに来ました】は満を持して「The-KT」のヴォルドを投入。ヴォルドの有効な対策を知らない「じーく」は、ローリング連発の前に沈んだ。



落ち着いていた「小江戸屋」。間合いの把握もしっかりとしていた。



「The-KT」の連係は、対策しなければ非常に苦しい展開になる。

大会総評

●トライアミューズメントタワー　牛口

トライのキャリバー担当の牛口です。大会お疲れさまでした。始まる前はいつも通りの大会だと思ってたのに、気付けば遠征者さんも多数の、割と大きめの大会になってしまいました。 ありがたいことです。80人なんてマジ床抜けるわ（笑）。

大会を運営してて個人的にいつも思うことなんですが、大会をやる前はすごくモチベーションが高いのに、終わった瞬間に「もう大会やりたくないー」って思ってしまうんですね。まぁ数日たてばそんなことは思わなくなるんですが……。

要するに何が言いたいかってーと、『キャリバー』おもしれー。そしてやっぱ大会はモチベ重要。否めない。

●埼玉ポピー　八丁堀

「トライとポピーに行ってみたい」、「ポピーで団体戦をやってほしい」。「さるすべP」、「アルテナナイト」と「財前教授」に熱望されて決まった今大会。さまざまなアクシデントはありましたが、多数のプレイヤーが参加してくれました。

大会は優勝候補が決勝に名を連ねる中、関西、中部、北陸などのプレイヤーの対戦など、バラエティに富んだ試合内容は十分見ごたえがありました。今大会を手伝ってくれた方々、盛り上げてくれたすべてのプレイヤー、観客の皆さんありがとうございました。最後に、当店はプレイヤーの望む限りイベントを続けて行きたいと思います。次回も予定していますので皆さんの参加をお待ちしています。

インフォメーション BOOSTER　埼玉ポピーでは毎週水曜日夜にプレイヤーが集まって対戦をしている。どちらの店舗も近くの人は参加してみるといいだろう。

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

BEAT RAIZING

beatmaniaⅡDX ＋GuitarFreaks & DrumMania ＋ pop'n music

今回は、PS2用『Ⅱ DX12 HAPPY SKY』が発売直前ということで、「特別版」の内容を紹介。また、本誌ではお久しぶりとなるパーキッツのインタビューに加え、泉さんのアルバム情報を掲載だ！



速報!!

PS2版『beatmaniaⅡDX 12 HAPPY SKY』発売直前！
コナミスタイルでは「特別版」以外にもbeatnation RecordsのCDとのセットもあり！

いよいよ発売される家庭用『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』。ゲームの内容は前号までにご紹介した通りだが、今回は発売直前ということで、コナミスタイルで発売される「特別版」の内容をドドンと紹介してしまうぞ！

まずは、『ⅡDX12 HAPPY SKY』のソフト。このソフトに関しては「特別版」も市販されるものも同じものとなる。また、新たに2曲の新曲が判明したのでここでお伝えしておこう。1曲目はDJ CHUCKY氏による「BLUE MIRAGE」。氏はPS2版『10th style』で、「HYPE THE CORE」を制作したコンポーザーだ。2曲目はⅡDXには初参加となる高田雅史氏による「IceCube Pf.(RX-Ver.S.P.L.)」。どんな曲に仕上がっているのか、発売までの約2週間を心待ちにしてほしい。

次に付属するのは、ⅡDXシリーズのムービーを収録したDVD『beatmaniaⅡDX visual emotion5』。今回は、家庭用『ⅡDX RED』、『HAPPY SKY』に収録されているオリジナルムービーを収録。そのほか汎用ムービーを使用していた楽曲に新作映像を追加したものも収録されており、収録曲数は20曲を超えるぞ。

そして特製フィギュメイトの「XIA」は、GOLI氏の生み出したキャラクターを初めてフィギュメイト化したもので、「特別版」だけのために制作されたものなのだ。専用ブリスターパッケージのイラストは、フィギュメイトシリーズでおなじみのちびすけマシーン氏が描き下ろしたイラストを使用。これは間違いなくキミの家宝になりうる出来だ！

さらに、「特別版」を購入すればもれなく特典として『ⅡDX12 HAPPY SKY』のポスターと特製ボックスが付いてくるぞ。

しかも、このほかにも「特別版」にbeatnation Recordsのコンピレーション CDをプラスしたセットや、Tシャツをプラスしたセットなど数多く種類があるので、購入予定の人はもちろん、買おうかどうか迷っている人は特にコナミスタイルをチェックしてみてほしい。キミの欲しくなるセットがきっと見付かるはずだ!!



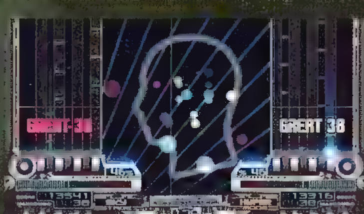
visual emotions5



フィギュメイト XIA



「IceCube Pf.(RX-Ver.S.P.L.)」の高田雅史氏は、サウンドデザインまでこなすゲームメーカー「グラスホッパー・マニファクチュア」所属のコンポーザーだ。



PS2版『10th style』の高難度曲「HYPE THE CORE」のDJ CHUCKY氏による新曲「BLUE MIRAGE」。NU STYLE GABBAというジャンル名が前作からの流れを予感させる!?



ジャケットを飾るのは、GOLI氏描き下ろしによる美麗な夏天(シアティエン)。爽やかな空とひまわりが、夏天を引き立たせ、タイトルである『HAPPY SKY』を鮮やかに表現しているぞ。

『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』

対応機種：PlayStation 2
発売日：2006年12月14日発売予定
価格：7,329円(税込)
対応周辺機器：ビートマニアⅡDX専用コントローラ、ビートマニアⅡDXアーケードスタイルコントローラ、DJ Station Pro、アスキー社製ビートマニア専用コントローラ対応

セットもいろいろ！

beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY特別版
価格：9,429円(税込)

特別版＋beatnation Recordsコンピレーション CDセット
価格：11,739円(税込)

特別版＋beatnation Recordsコンピレーション CD＋Tシャツセット
価格：14,679円(税込)

PRESENT

KONAMI様からPS2用ソフト『beatmaniaⅡDX12 HAPPY SKY』を3名様にプレゼント。詳しい応募方法は72ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

■コナミスタイルのURLはこちら！　http://www.konamistyle.jp/



パーキッツ ベストアルバム 「ぱきポプ全部入り！ PARQUETS pop'n music best」 発売記念特別インタビュー!!!

ポップンファン、パーキッツファンの皆さまお待たせしました！　ポップンシリーズに収録された楽曲たちをぎゅっと詰め込んだパーキッツのベストアルバムがいよいよ発売！　そこで発売記念インタビューと題してアルバムについてお二人にバッチリ話を聞いてきたぞ。

ジャケットから歌詞カードまで、遊び心満載のアルバムが完成！

――アルバム制作の経緯をお教えください。

片岡　増え過ぎる前に一つにまとめたいとは以前から思っていたんですが、よく考えてみたらアルバムを1枚出す区切りとしてはちょうどいい曲数になっていたんです。そこでポップンチームの方にお話をさせていただいて、制作が実現しました。

ふじの　ポップンのキャラってとってもかわいいし、見ているだけで楽しくなるような感じがあるので、いつかベストアルバムを出すなら絵本みたいなジャケットで出せたらいいなってずっと思っていたんですよ。そうしたら実現しちゃいました（笑）。

――そのジャケットですが、かなり豪華というか本当に楽しい作りになっていますね。

ふじの　そうなんですよ。ケースの形状も中の歌詞カードも凝っていて、本当に絵本のようになってるんです。これは、海から陸へ、そして最後は宇宙へ旅立っていくという進化……というか年表のような、そういうことなんですって（笑）。

片岡　歌詞カードのイラストの最後が宇宙で、曲もそういう並びになっているんですよ。

ふじの　デザイナーさんの発想のおかげでこういう形が実現しました。「水中家族のテーマ」が1曲目ということで海から始まり、最後は宇宙に向かうってイメージですね。

――描かれているキャラクターは、収録されている曲を担当したキャラだけですか？

ふじの　それ以外にも、ウオヲだったりとか私がNaya～nさんと一緒にやった曲のキャラとか、たくさん居るんですよ。

片岡　隠しキャラ満載です。

ふじの　よく見ると、いろんなところにキャラクターが隠れているんですよ。

片岡　このアルバムに収録されていないキャラも全部どこかに居て、コンプリートしていますよ。

――楽曲はすべてフルサイズでの収録ですが、リマスターやリミックスなどが施されているとお聞きしました。

片岡　そうです。発表の時期が古かった曲は、その時代の機材の関係で、どうしてもその時代の音がしてしまうんですが、今聴くと『そうじゃないんだけどなぁ』という部分があったりするんです。そこでまとめるに当たって、なるべく僕らが思うナチュラルな音でお届けできたら、長く皆さんのお手元に総集編として置いていただけるんじゃないかなと思ってリマスタリングしました。

――となると、リミックスに関しても同じことが言えるのでしょうか？

片岡　リミックスといってもその種類は幅広いんですが、このCDでは非常にナチュラルな形でリミックスして、あまりよく分からないように忍ばせてあります。そのため曲名のどこにもリミックスと書いてないんですよ。

――確かに、リミック[illegible]

片岡　ええ。やり直した方がベターだと判断した曲はミックス自体やり直しています。だから隠しリミックスですね（笑）。なかなか分からないと思いますが、実際皆さんに聴いていただいて判断していただきたいですね。

――それはDISC1、DISC2[illegible]ですか？

片岡　なるべく違和感が無いように、印象を良くするというリミックス作業を全曲でやっています。DISC2ではいわゆるアレンジ違い、バージョン違いの曲を集めて収録しました。「Over the Rainbow 2002」と「お天気とチョコレート -Rum Custard Mix-」は既に発表されたことがあるのですが、曲の印象はかなり変わっていると思いますよ。「Invisible Lover -Girl's Side-」と「行進曲「虹を越えて」-curtain call-」はこのアルバムだけのスペシャルトラックになっています。

――スペシャルトラックでこの2曲を入れたことにはどのような意味が込められているのですか？

ふじの　ちょっと目新しいものも入れたいなと思っていたのが素直なところですね。「虹を越えて」はなんとなくエンディングっぽいイメージがあるので、（収録曲順の）最後にはいいかなと思っています。いつもライブ終了後に会場で流していた曲なんですけど、それをちゃんと音源としてCDに収録したことは無かったんですよね。DVDのBGMとしては使ったことがあるんですけど、今回のアルバムではそれとはまた違うバージョンで収録していますよ。

片岡　それに、インストゥルメンタルの楽曲はなかなか発表の場が無かったということもあるので、いい機会かなと思って入れたんです。

パーキッツ の ぷろふぃーる

■片岡 嗣実　（写真・右）

[illegible]曲を担当。パーキッツの特徴ある楽曲はこ[illegible]ら生まれているのだ。パーキッツとしての活[illegible]外にも、ソロでは別名義でポップンシリー[illegible]ている。ステキなメガネをたく[illegible]れさん。

■ふじの マナミ　（写真・左）

作詞・歌を担当。かわいらしくキュートな歌詞と、一度聴いたら忘れられない歌声が魅力的。ポップンシリーズは『3』から参加しており、片岡さんとともにポップンファンの間では知らない人は居ないほどの知名度を誇る。



緊急告知！

「ぱきポプ全部入り！ PARQUETS pop'n music best」発売記念イベントの開催が決定！

このアルバムの購入者を対象に、パーキッツ出演の発売記念イベントが開催されるぞ。アルバムを12月3日までに購入し、コナミスタイルより12月4日に送信予定の応募メールから、イベント参加登録をした方の中から抽選で100名様に当選メールが送られる予定だ。締め切りが近いのでまだ買ってない人は急げ！

■開催日時：12月30日（土）　開場18：30　開演19：00　終演20：00（予定）
■場所：コナミカードゲームセンター（東京都渋谷区道玄坂2-23-12 フォンティスビル7F）

お気に入りの絵本のような そんな愛着の持てる暖かいアルバムに

分かってきた プレイヤーのツボ

——ポップンの楽曲に携わりはじめてから今までで、何か変わってきたことはありますか？

ふじの　普段自分がお仕事で書く曲はラブソングにすごく偏っていて、女の子が歌うラブソングを書く機会が多いんですけど、ポップンの場合は冒険だったり旅立ちだったり、そういう恋愛じゃないところでの歌詞がいろいろチャレンジできて、そういう曲が増えてきましたね。

——片岡さんの方はいかがですか？

片岡　自分でポップンシリーズのゲームをプレイするようになってから変わってきましたね。何が面白いのかが分かるようになってきたんですよ。最初の2曲はありもので、次の曲でも正直どういうゲームなのか分かってなかったところがありまして、いい曲であれば喜んでもらえるかなと思って制作に取り組んでいたんです。でも自分でプレイするようになったら、たたくときにどこが楽しいのか、プレイする人が楽しいポイントのような部分が分かってくるようになってきました。ポップンシリーズって、難易度が高ければ楽しいっていうゲームでもないと思うんです。曲に合わせてたたきながら、パシっと決まったときに「気持ちいい」と感じるし、そういう曲って印象に残ってまた遊びたくなるなと自分で感じたんですよ。そこで『ポップン8』のころからそういう部分を意識して曲を制作していくようになりました。自分で譜面を制作しているわけじゃないので限度はあるんですけど、「こういうのがいいんじゃない？」というのを提案できるようになりましたね。

——そういう部分を狙って入れることで、間接的ですけどプレイヤーとの交流ができますよね。

片岡　狙い過ぎちゃって音楽として外れていくかも知れないという自分がちょっと恐いですけど（笑）。難しくしたいがために余計な音を入れちゃうと、本末転倒ですからね。でも自分が遊びたい譜面って絶対あると思うんですよ。僕は同時押しが好きで、難しくない同時押しって気持ちいいと感じるんですね。初級者の人でもそういうのって決まるとすごい気持ちいいと思うんです。僕は必ず狙ってフック（ひっかかり）になるリズムの部分を作っているので、そこでパシッと決まるリズムと一緒に印象的な歌詞が乗ると、プレイヤーの心に長い間残ってくれるんじゃないかと思っています。

ふじの　それって、ゲーセンに行ってリサーチしてるの？

片岡　行ってるよ。

ふじの　そうなんだ。私もたまに見に行くけど、自分の曲を選ぶのが恥ずかしいので、どうしたらいいのか分からなくなっちゃったりするんですよ。だからちょっと離れてみんながプレイしているのを見てます（笑）。私はリサーチ専門ですね。もし2、3歩離れたところからじーっと見てる人がいたら私かもしれないので無視してやってください（笑）。

——それでは最後に一言お願いします。

片岡　既にロングバージョンをお持ちの方も居るかもしれませんが、リマスタリング、ミックスのやり直しなど、末永くお手元に置いていただける仕上がりになったと思います。なのでぜひ『買って』CDプレイヤーで聴いていただきたいです。僕らが伝えたかったものが分かっていただけると思います。片岡君からのお願いでした。

ふじの　私がこのCDを初めて手に取ったとき、お気に入りの絵本のような、とても愛着の持てる暖かい感じを受けたので、この見ても聴いても楽しいアルバムもそんなふうにかわいがっていただけたらうれしいです。ポップンを知らない方でも十分楽しんでいただける内容なので、ぜひ歌詞カードを見ながら楽しんでくださいね。





（2006年11月　コナミデジタルエンタテインメントにて）

ぱきポプ全部入り！ PARQUETS pop'n music best!



発売日　：2006年11月24日（発売中）
価格　：2,600円（税込）
備考　：2枚組　全17曲収録

DISC1 収録曲	DISC2 収録曲
水中家族のテーマ	Over the Rainbow 2002
恋のシャレード	お天気とチョコレート-Rum Custard Mix-
Over the Rainbow	Invisible lover-Girl's Side-
それから	行進曲「虹を越えて」-curtain call-
HAPPY MUSIC	
お天気とチョコレート	
うぐいす	
チェイス！チェイス！チェイス！	
Filament Circus	
Ping×Pong×Dash	
さよならサンクチュアリ	
恋する東京	
メルト	

※このCDはコナミスタイルでの専売となります。

BEMANI関連CD 特選情報

パーキッツのアルバムや次のページで紹介する泉さんのアルバムのほかにも、BEMANI関連のCDは続々発売しているぞ。各シリーズのファンはもちろんBEMANIシリーズの音楽が好きなみんなはもちろん買った（買う）よね。CDの詳しい情報はコナミスタイルでチェックして、まだ持っていないCDがあったらぜひコンプしちゃおう！

発売中

「ee'MALL & ee'MALL 2nd avenue サウンドトラック」

アーケード版BEMANIシリーズに数多く配信されたee'MALLシリーズの名曲たちを凝縮してパッケージング！　待っていた人も多いんじゃないかな？　レアな楽曲が盛りだくさんなこのアルバムはオススメですぞ!!



価格　：2,520円（税込）
備考　：全32曲収録

2006年12月14日発売

「beatnation Records コンピレーション 「cyber beatnation 1st conclusion」」

beatnation Recordsのアーティストによるオリジナル楽曲をはじめ、レーベルのアーティストが選んだ有力アーティストによるリミックスなどを収録した豪華なコンピレーションアルバムが登場。これは見逃せないアルバムになっているぞ!!



価格　：2,310円（税込）
備考　：全10曲収録



究極のコラボレーション!?
ファーストアルバム『HEAVEN INSIDE』発売記念

超豪華対談
「泉 陸奥彦×マーティ・フリードマン」

このコラボレーションはまさに究極！　ギタドラファンのみならず音楽ファンも要注目の、泉氏のファーストアルバム「HEAVEN INSIDE」。今回はi-revoのコンテンツ、BEMANIの音楽・コミュニケーションWebサイトであるBEAT REVOLUTIONの企画におじゃましてきたので、その模様をアルバム情報とともにちょこっと紹介するぞ。

今回の対談は、i-revoのコンテンツ、BEMANIの音楽・コミュニケーションWebサイトであるBEAT REVOLUTIONの企画として行なわれたもの。この夢の共演をぜひ本誌読者にもお伝えしたいということで、この対談の様子をちょっとだけ紹介だ。

●楽曲レコーディング時のエピソード

泉　僕のソロアルバム「HEAVEN INSIDE」でスペシャルゲストとして2曲弾いていただきましたが、どちらも素晴らしいギターでした。

マーティ　ありがとうございます。

泉　とてもいい出来に仕上がってすごく満足しているんですけど、レコーディングのときの感想などは？

マーティ　もう感激でした。曲作りがめちゃくちゃ面白かったですよ。一番のポイントは、泉さんが何が欲しかったのかがズバっと分かったところです。泉さんのディレクションはすごく尊敬しますよ。あのディレクションのおかげで、泉さんのビジョンというか、泉さんの欲しい音楽になっていったと思うんですよ。作品としてもその方がいいと思います。

泉　録音する前に、マーティさんが僕に「いろいろ言ってください」、「厳しくディレクションしてください」と言ってくれたじゃないですか。その言葉ですごく気持ちが楽になったんです。だから当日やりやすかったんですよ。でも当日来て、いきなりギターソロから始めたじゃないですか。あんまり練習もしていないのにいきなりマーティさんのすごいプレイを見せていただいて、あれには改めてすごいなと思いましたよ。

マーティ　実は僕、練習はさっぱりしないんですよ（笑）。音源は結構前にいただいたんですけど、1、2回しか聞いてなかったんです。その場に居て、その魂を感じながら、そのときの空気を吸いながら弾いた方が新鮮な感じがするんです。

●マーティ氏の音楽感

泉　一緒にやっていて思ったのが、独特のチョーキング[illegible]、マーティさんが弾くフレーズに演歌[illegible]みたいなものが感じ取れたんですよ。

マーティ　気付いていたんですか？

泉　ええ、分かりましたね。

マーティ　ギターって、僕の考え方だと人間の声の真似をしていると思うんです。だからギターを練習していたときに演歌を聴いて、演歌歌手の声を分析しました。美空ひばりさんみたいな声ってすごい感情を伝えているじゃないですか。そんなに感情を伝えられる楽器って無いと思うんです。だからそういう感情を自分のギターに入れたくて細かく分析しました。

泉　演歌からそういう発想をしたことがなかったので、それってすごく新しいなと思いましたね。新鮮な感覚でした。

マーティ　ありがとうございます。

●二人の作曲へのこだわり

泉　マーティさんは作曲でこだわっている部分はありますか？

マーティ　やっぱり一番大事なのはメリハリで、曲にピーク（山）が無いとつまらないですね。山の頂上を目指せないと結構捨て曲になっちゃうので、捨て曲はいっぱいあります。アルバムに入れる曲は、僕的にはおいしいところがいっぱいありますよ。

泉　僕も曲を作るときは、歌モノだとサビの部分をかっこよくというか印象に残るメロディにしたいと思っているんですよ。

マーティ　覚えやすいメロディって一番大事だと思いますね。曲を聴いた後に何か体に残せないと意味が無いという思いはありますよ。

●ゲームミュージックについて

泉　ゲームミュージックについてちょっと話してみたいと思うんですけど。

マーティ　実は泉さんと会う前に、泉さんのいろいろなゲームミュージックのCDを聴かせていただいて、こんなカッコイイ音楽がゲームにあるのかってビックリしました。あれはゲームじゃなくて普通に聴きたいと思いましたよ。

泉　僕はゲームミュージックを作っていますが、作るときはゲームをやらない人でも聴けるように、普通の曲と変わらない作り方をしているんですよ。

マーティ　でもゲームを意識して作ってるんですよね？

泉　ゲームとしての音楽で考えるなら、（ギタドラシリーズなら）ギターのフレーズとかドラムのフレーズとか、ゲームとして曲のフレーズをこうやってプレイさせたら楽しいだろうなって。

マーティ　[illegible]、弾かせてもらった「MODEL DD8」は、何かゲームの上での目的や理由がある気がしましたよ。いろいろなキメとか変拍子とか、絶対何か考えてるなと思いました。

泉　ゲーム用にわざと難しくしてるようなところもあるんですよ。

マーティ　そうなると、ゲーム用の音楽だと難しい曲が多いんですか？

泉　それはいろいろですね。初心者用に簡単にするものもあるし、もうむちゃくちゃ難しい曲もありますよ。

●マーティ 初対談の感想

泉　最後に、今日の感想を聞かせていただけますか。

マーティ　泉さんの音楽がすごくかっこよくて感動しました。ここまでのレベルのゲーム音楽があるって知らなかったんですよ。ひょっとしたら泉さんのほかにも、ゲーム音楽でカッコイイ音楽があるかもしれないって思いましたね。

泉　ほかのゲームを作っている作曲家の人たちでもたくさん素晴らしい人が居ますので、ぜひ機会があったら聴いてみてください

マーティ　はい、もちろん。これからいろいろ調べたいなと思います。

泉　本当に今日はありがとうございました。

マーティ　こちらこそありがとうございました。

ということで、誌面ではここまで。二人の音楽感がビシビシ感じられるこの対談の全ぼうは、i-revoで4回にわたって公開される予定だ。気になったキミは次のページの下段をチェックしてi-revoにアクセス！

HEAVEN INSIDE

泉氏がギタドラシリーズで手掛けた楽曲は数多くあるが、その中でも選りすぐりの楽曲がファーストアルバムとなるこの『HEAVEN INSIDE』に収録されている。

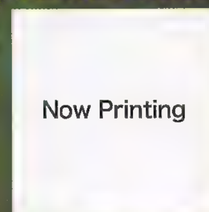
収録曲はメロディアスなボーカル曲からハードなロックミュージック、超絶技巧が体感できるインストまで、氏の魅力が凝縮されたCDになっているのだ。

そんな注目度満点のCDだが、中でもひと際大きなポイントが、このアルバムにゲストとして参加しているアーティストだ。右下に参加アーティストを記載しているが、対談したマーティ氏はアルバム用の新曲でDDシリーズの最新作となる「MODEL DD8」と「LIBERTY」という2曲に参加。そのほか、ギタドラシリーズでもおなじみのKozo Nakamura氏が参加している「RISE」はどう変わっているのか気になるところ。また、泉氏の楽曲でボーカルを務めているくにたけみゆきさんの楽曲が3曲ロングバージョンで収録されているという点も見逃せない。くにたけさんのファンもこれはチェックしておく必要があるぞ！　収録されている曲は、新曲以外現在稼働中の『V3』にも収録されているので、アルバムを聴く前にゲーセンでプレイしてみてはいかがかな？

泉氏のアルバムというだけでなく、収録曲や参加アーティストなど、どこをとっても「すごい」といえるこのアルバム。発売までもう少しの辛抱だ！　なおこのCDはコナミスタイルでの限定販売となっているので注意。詳しい情報をコナミスタイルでチェックして、確実に手に入れよう！



『HEAVEN INSIDE』



発売日：2006年12月22日
価格：2,940円（税込）

収録曲

タイトル	参加アーティスト
HEAVEN INSIDE	Stephen McKnight
LIBERTY	Marty Friedman
ALWAYS (A HAND TO HOLD Japanese version)	Roxie
涙のregret	くにたけみゆき
MIDNIGHT SUN	
USED TO ROCK'N'ROLL	Brad Holmes
LET ME BELIEVE	Brenda Vaughn
Cry in the rain	Roxie
Glorious Days	Roxie
水晶 ～瞳の中の未来～	くにたけみゆき
RISE	Kozo Nakamura
WISH	mira
MODEL DD8	Marty Friedman
Be Proud	くにたけみゆき

PROFILE

泉 陸奥彦（いずみむつひこ）



ギタドラシリーズのコンポーザーとして初代から参加しているアーティストで、ギタドラシリーズになくてはならない人物としてファンから絶大な人気を誇る。プログレッシブロックやハードロックを得意とするギタリストでもあり、ギタドラシリーズでの楽曲制作数はトップ。

マーティ・フリードマン（Martin "Marty" Adam Friedman）



世界的な人気を誇るヘヴィメタルバンド「メガデス」の元ギタリスト。現在はソロで活動しており、J-POPアーティストの楽曲参加やコンサートツアー参加、テレビ番組のレギュラー出演などその活躍はめざましい。親日家としても知られ、とても日本語がお上手。

BEMANIアーティストの公式サイト・ブログ・対談 音楽配信・動画配信を楽しもう！

今回このコーナーで軽く対談の内容に触れたが、その対談の全ぼうはi-revo内のBEAT REVOLUTIONでたん能することができるぞ。

このi-revoは、ブログやゲーム、音楽などの総合情報コミュニケーションサイトで、さまざまなコンテンツを楽しむことができるのだ。TЁЯRAやあさき氏など、アーティストのブログなどもあり、実に興味深い。その中にあるBEAT REVOLUTIONは、BEMANIファンなら必見のサイトになっているぞ。BEMANIシリーズのアーティストが豪華な対談を繰り広げるREVOLUTIONARY TALKでは、第1弾としてNAOKI氏がミュージシャンであり音楽プロデューサーでもある浅倉大介氏と対談をしており、泉氏とマーティ氏の対談はこの第2弾に当たる。今回の対談は全4回の配信となっており、11月22日に1回目が配信された後は毎週更新される予定だ。こうした豪華な対談のほか、各BEMANIアーティストのCD情報やオフィシャルサイト情報に近況報告、さらにはBEMANIシリーズの楽曲ダウンロード販売とファンならチェックしておきたい情報が盛りだくさんとなっている。

アーティストのレアグッズのプレゼント企画も用意されており、ファンはもちろんそうでない人も楽しめる要素が満載のi-revo、ぜひ活用してみてはいかがだろうか。



各アーティストのプロフィール情報やブログ・オフィシャルサイトへのリンクもあるぞ。そのほかBEMANI楽曲のダウンロード販売もあり。ファンなら毎日チェックしておきたいサイトだ。

■ BEAT REVOLUTION の URL はこちら！　http://beatrevolution.i-revo.jp/

フェイバリットキャラクターズⅡDX

[illegible]

1st	彩葉	【126.4pts.】
2nd	緋浮美	【101.1pts.】
3rd	ツガル	【90.3pts.】
4th	タルマ	【75.8pts.】
5th	セム	【68.6pts.】
6th	エリカ	【65.0pts.】
7th	土[illegible]	【54.2pts.】
8th	[illegible]	【50.5pts.】
9th	[illegible]天	【46.9pts.】
10th	[illegible]火	【39.7pts.】

1st 彩葉

126.4pts.

首位独走を続ける彩葉だが、ここにきて姉・緋浮美が2位に急浮上し、その首位を脅かした！　今後妹を蹴落として、表彰台で高笑いする可能性も十分ある。なお、緋浮美に寄せられたコメントには、ほぼすべてに「緋浮美お姉様」と表記されていた（笑）。

投票者の声

ロングヘアーがいい！（埼玉県　Enji君）／9thの時から好きです！（東京[illegible]）／[illegible]でも可愛すぎ▼（新潟県　[illegible]さん）／[illegible]

フェイバリットナンバーズⅡDX

[illegible]

1st	Xepher	Tatsh	【115.4pts.】
2nd	EDEN	TËЯRA	【98.3pts.】
3rd	ALFARSHEAR ~双神威に廻る夢~	TËЯRA	【68.4pts.】
4th	嘆きの樹	金獅子	【[illegible]】
5th	DoLL	TËЯRA	【47.0pts.】
6th	waxing and wanding	[illegible]	【42.7pts.】
7th	Apocalypse ~dirge of swans~	Zektbach	【[illegible]】
8th	ピアノ協奏曲第1番"蠍火"	virkato	【34.2pts.】
9th	The Dirty of Loudness	Tatsh Assault X	【29.9pts.】
10th	Why did you go away ~GIRL'S SIGHT~	jun with TAHIRIH	【25.6pts.】

1st Xepher　Tatsh

115.4pts.

今月も首位を防衛した「Xepher」。その人気はまさに不動だが、注目すべきは4位に「嘆きの樹」、6位に「waxing and wanding」と、CARDINAL GATEの各曲がふたたび大健闘を見せている点。今回はランク外だが[illegible]も14位に[illegible]

投票者の声

良すぎる!!♥♥（福岡県　灰音さん）／いつ聞いても……す、すごい！（岩手[illegible]阪府　ノートです。君）／家庭用でもや[illegible]

フェイバリットナンバーズGD

[illegible]

1st	月光蝶	あさき	【191.4pts.】
2nd	ヒマワリ	RIYU from BeForU	【114.8pts.】
3rd	Concertino in Blue	佐々木博史	【[illegible]】
4th	CaptivAte~誓い~	DJ YOSHITAKA feat. A/I	【57.4pts.】
5th	魔法のタルト	Twinkle☆berry	【43.1pts.】
6th	赤い鈴	あさき	【38.3pts.】
7th	VENUS	Jeni Freeman	【33.6pts.】
8th	この子の七つのお祝いに	あさき	【31.1pts.】
9th	蛹	あさき	【28.7pts.】
10th	しっぽのロック	板橋ギャング	【27.3pts.】

1st 月光蝶　あさき

[illegible]

『V3』[illegible]影響か、先月連続首位記録が止まった「月光蝶」に、今月はその反動と言わんばかりに[illegible]先月の転落が嘘のように、2位以下を大きく離しての首位再獲得となった。この牙城、『V3』の新曲でも[illegible]

投票者の声

[illegible]です。（北海道　BEARさん）／やっぱりこれじゃないと!!（岡山県　砂月桜耶さん）

フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ投票募集中！

その1票が、「ビートレイジング」人気No.1曲＆キャラを決める!?「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」に、あなたも参加しませんか？

「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズⅡDX」では、新キャラ・緋浮美とCARDINAL GATE曲に要注目！　どちらも新鋭なだけに、今後どれだけ伸びるか予想がつきません。一方「フェイバリットナンバーズGD」では、「月光蝶」がその貫禄を発揮！　このままふたたび連続首位を守り続けるのか、それともまた番狂わせが起こるのか!?

投票は本誌付属のアンケートハガキの下、「自由欄」内に記入して行ってください。1回の投票で、3部門それぞれの1位～3位を自分で選び、同時に投票することができます。投票対象の曲やキャラを選んだ理由や、寄せる熱い想いをコメントにして書き添えてもらえるとなおよし！

投票してくれた方には、ファンなら絶対欲しいBEMANIグッズプレゼントの特別抽選枠を用意しています。奮ってご投票ください！

今回はPS2版『GuitarFreaksV2 & DrumManiaV2』の販促用ポスターを3名様にプレゼントするぞ！

こなみっくす リレーコラム

第11回　村井聖夜

アルカディア読者のみなさんこんにちは、ポップンミュージックシリーズのサウンドを担当している、村井聖夜です。

世代は若干違えど、ビーマニサウンドスタッフの中では互いに重度のYMOフリークでもある、L.E.D.君よりこのコラムをパスされました。

さて、もう2006年も残すところ1カ月となりましたが、やっぱり年末ってのは忙しいねぇ～。何が忙しいって、本業のポップンミュージックのアーケード版、プレイステーション版の同時制作進行もそうですけれど、今年のはじめにブチ上げた「秋桜ミニアルバム」というプロジェクトがやっと動き出したのです！

本当はコスモスの花咲き乱れる10月に発売したかったんだけどね……、春先にPS版ポップンのサウンドディレクションを引き継いだこともあって、とてもそんな肉体的＆精神的余裕は無くなってしまい、しばらく企画段階で滞っていました……（涙）。そして10月……コスモスが各地で咲き、「もうこの企画はお蔵入りかな……」と肩を落としていたある時、CD制作担当のK氏から「さ！　秋桜ミニアルバム、やりましょう！」と何の前ぶれも無く話がやってきました！　しかも、「すぐ作って来年すぐ出しましょう！」……って、エェェ～～～ッ!?　もっとじっくり時間をかけて、少しずつ落ち着いて新しい曲を作りためたいと思っていたんだけど、ビジネスの世界はキビしいっ！　でもウレしいっ！

本業を同時に進めながら、このミニアルバム制作もビジネスではあるんだけど、「秋桜の世界感」を最大限に演出できるように、芸術的かつ自己満足的に、停滞していたこの半年チョイのあいだに温めていたすべての野望を開放して、K氏には期間条件との引き換えにそのプランのほとんどに首を縦に振ってもらって、鋭意制作進行中であります。

この忙しい師走、自分のスケジュール帳を睨みつつ、あまりの時間の無さにちょっぴり半泣きになりながらも、無我夢中でンガーッ！　とやってるわけです。ミニアルバムなので曲数はそんなに多くないんだけど、聴き疲れない程度のほどよい曲数と長さで、楽曲内容や曲順、アートワークに至るまで、総合的に楽しめる上質な作品に仕上げようと企んでいます。だから、ジャケットデザインや装丁、アートディレクションにも首突っ込んじゃうよン♪　昔はそっちが専門だったんだから。

コスモス咲く季節は外してしまったけど、来年早々にはリリースされる予定の、季節はずれの「秋桜ミニアルバム（タイトル未定）」をぜひ×2ヨロシクです！　……というわけで、次の人につないでいかないといけないんですよね？このコラム。

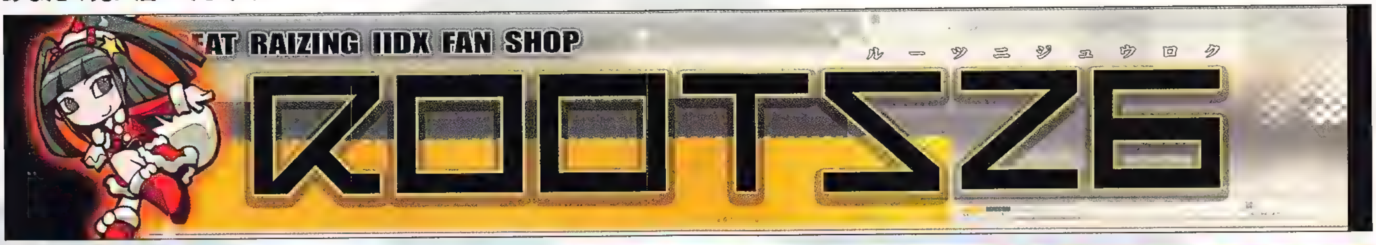
もうほとんどの人が登場しちゃったみたいですが、ポップンでもたくさんの話題曲を提供してくれて大活躍中の、重要な人を忘れちゃいませんか！　そう、Des-ROWさんです!!

近ごろ、私以上に忙しいみたいなんだけど、ちゃんとコラム来月につないでくれるかなーっ？　いいとm……P～～ッ！（←死語すぎるって……）。



次回はDes-ROWさんが登場！

あなたの元に届いてますか





IIDXキャラに聞いてみよう!

Q [illegible]

「クリスマス……あぁ、何て甘美な響き。ウチにはそんな風習は……」

「ぐうたら……だれかお正月ぐらいニクスをシャキッとさせてください」

Q ついにツガルとシアノがフィギュアになったんですか!? ――(P.N. DJ youbonさん)

「きたのか、ついに。この俺のありとあらゆるテクを見せる日が……」

「ハイハイ。どいてー(バキャッ)。でるんデス♪照れるニャー」

キャラクターランキング TOP3



彩葉
「げ……。な、なんでヒーネェがおるん!?」

緋浮美
「あら、嬉しいですわね」

津軽
「アレ、緋浮美さんも?」

キャラクター説明

『彩葉』
京都出身の女子高生。理々奈の相方。

『ヒフミ』
京都から襲来。彩葉の姉にして天敵。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外人。

『セリカ』
美大生。猫が苦手なのを克服中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。セリカの双子の姉。

『サイレン』
英会話の教師。日本語が達者。米出身。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。あだ名はリリス。

『聖奈』
ROOTS26オーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

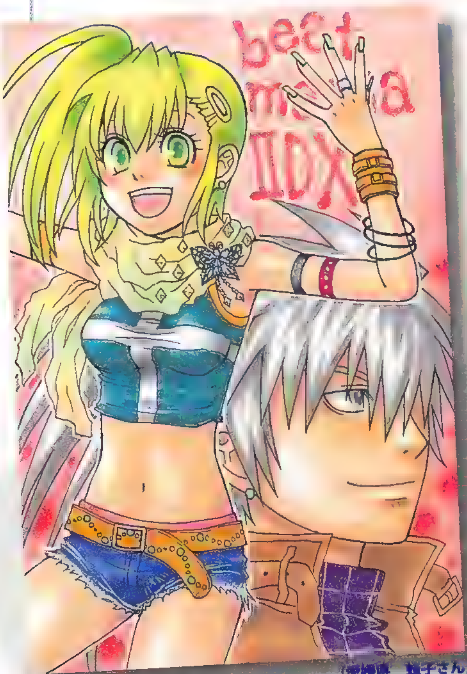
『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『ニクス』
元、軍に所属。今はフリーター。ハーフ。

『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

IIDXイラストギャラリー

PS2版『HAPPY SKY』も発売間近！　最近IIDXにハマったという方もお気軽にどうぞ♪　おハガキでもネットでも皆さんの熱い想いが詰まった投稿を大募集中です～。



(愛媛県　蝶子さん)

「よしッ！　今日のパーティーはこのカッコかな♪
士朗はどんな服だろ？」



(東京都　あいちさん)

「X'masパーティー!?
行くッス行くッス！」

「ん？　……なんだ？」



「…………趣味なのか？」

「リ……リリスさんが無理やり……(カァー)」

(群馬県　亜南まい改め赫史さん)



(静岡県　あいのさん)

「さー、そろそろ着替えて着替えて」

「え、私も着るん……デスか？」

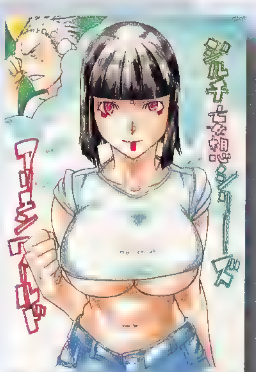


「クリスマス寿司？　そんなモノうちにはねぇッ！」

「あーそう。じゃ、ホラ紅茶よろしく。熱めで」

「うぉおー！　クリスマスがなんだ――――ッ！」

(静岡県　ヒナギバンビさん)



(大阪府　高津さん)

「サンタさんリリスの……。
サンタさんリリ……」

「ジルチ……声が出てるワヨ。
何？　アテツケ？」



「ウム。やはりベストだな。
次はコレ……」

「………もういいでしょ、兄様」

(静岡県　柚葉さん)

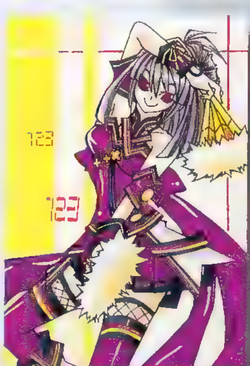


(栃木県　紫竜代さん)

「フ……ボーナスが多く欲しければ……」

「こ、今年も来たか年末宴会芸対抗戦！」

「うぅ、今年こそは水蒸気オーブンを～」



(福岡県　15さん)

「ほほ…だんだん服が馴染んできましたわ」

「ヒーネェ。京都に戻らんでええの？」



「クリスマスか……。コレ……どうすっかな」

「何してるのよ？　そんな隅っこで？」

(秋田県　keiさん)

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26係

メールでの投稿は
beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。



(福岡県　くろのゴクさん)

「パーティーターイム♪　派手に踊るよー」

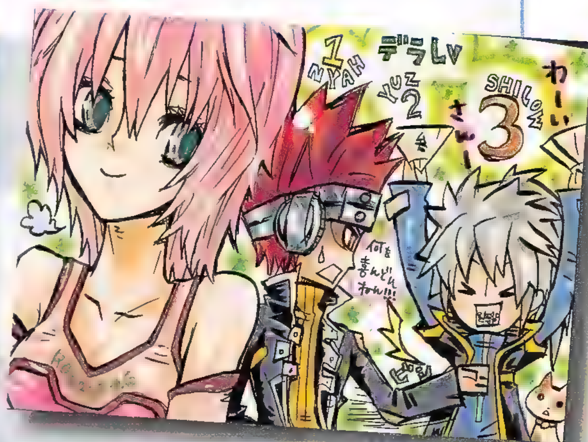
「よーっし！　前いこセリ」



「あ、今日のパーティー、エレキがDJ？」

「あ、ああ。今日は激しくいくぜっ！」

(兵庫県　迅宮疾さん)



(大阪府　よもぎさん)

「やっぱり参。フフフ」

「何でやねん。一番のほーがエエやろが」

「二人ともまだまだねぇ」



(福岡県　皐月トミィさん)

「ふーん。やっぱり大きいね。士朗の服」

「ばッ馬鹿。ズボンをはけズボンを!!」



「ふう。同じ赤でもサンタよりはコレよね。さ、そろそろ大掃除しなくちゃ」

(東京都　ゆーき麺人さん)



「ツガー　ジュワイユ　ノエルー♪」

「!?　えーと、えーとドイツ語！」

「Non　フランス語～♪」

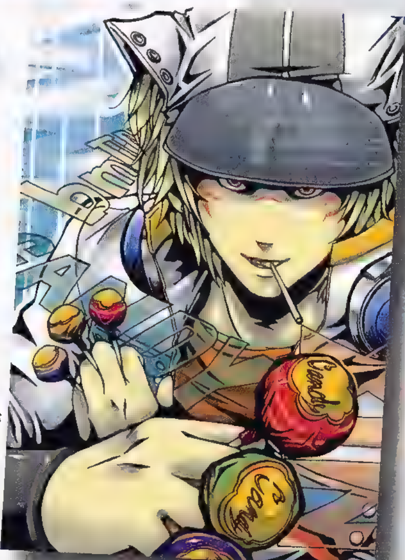
(東京都　ZETAさん)



「あら理々奈さん。今日も綺麗な御髪ねぇ」

「え……は、はい。……!?　ジルチさんも？」

(愛知県　バクレツ丸さん)



「パーティーか。俺が飴玉早食い芸を……」

「貴様はとっとと仕事行け、このバカーッ！」

(富山県　布橋さん)

DJ NUMBERS 番外編!?

こ……これはいったい……何!?　ツガにそっくり？

むうッ!?（ギラーン）　何と改造しがいのある機体だ！
アレをこうして、それからあぁして……おぉー、ソコを……。

く、孔雀さん……。
（な……なんか嫌）

ふふふのふ♪
（バキャッ！　ぱきっ！）

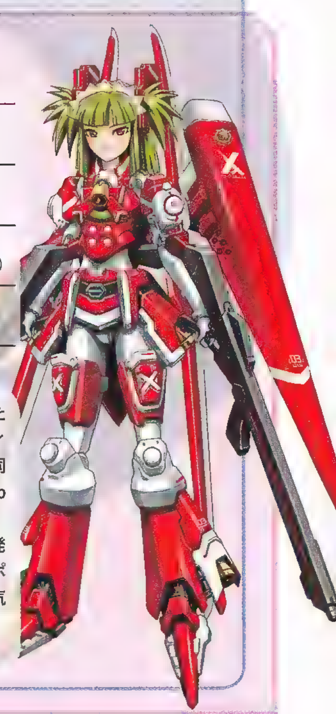
（コソコソ）
えーと発売日は……と。

!!?

キミはアクションフィギュアとオンラインサービスが融合した今最も熱い遊び、『武装神姫』を知っているかな？　アクションフィギュアとしてさまざまなポーズが楽しめるこの『武装神姫』だが、同封されたコードを専用サイトで登録すると、購入した商品がWeb上で表示され、その画像のカスタムや撮影が可能になるのだ。

右のツガルは、そのカスタマイズパーツとして12月7日に発売される『武装神姫 EXウェポンセット ツガル』である。ウェポンセットなので素体ボディは別途手に入れる必要があるが、気になった人は以下のサイトをチェックしてみよう！

■武装神姫　http://www.busou.konami.jp/



トップランカーに近付くためのコーナー！

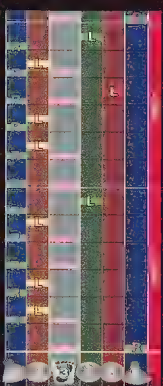
KONAMI OFFICIAL BEMANI トップランカー決定戦 Archive

「BEMANIトップランカー決定戦」のトップランカーと出場者にスポットを当て、さらなるBEMANIシリーズの楽しみ方を追求していく当コーナー。今月は「我々クラス」NAOP氏の再登場に加え、『GFV2』決勝大会出場者KURIBOU氏によるGF指南や『IIDX 12 HAPPY SKY』ファイナリスト1048氏のインタビューを掲載！

我々クラス、再び！ 美しい"Purple Storm"

『DMV3』のEXTRA楽曲である "Purple Storm" は、曲全体を通してかなりテクニカルな譜面だ。譜面を美しくたたくポイントを一つずつ見ていこう。

※プレイスタイルはクロススタイルを前提に説明しています。 Text：NAOP

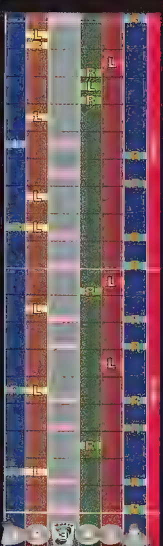


8～9小節目

まずは曲中で頻繁に出現する基本フレーズ。ここが美しくたたくための第一歩だ。

この部分はこの曲の基本的なフレーズで、全体を通して数個所のフィルを除いて、ほぼ左の譜面に記載されているように交互でたたける譜面になっています。

スネアはともかく、タムを左手でたたくことには多少の慣れが必要かと思います。ハイハットをたたく右手の振りを少し大きめにして、左手がその下をくぐって動けるスペースを確保してやれば、少なくとも腕と腕、スティック同士がぶつかることは無くなるでしょう。



30～31小節目

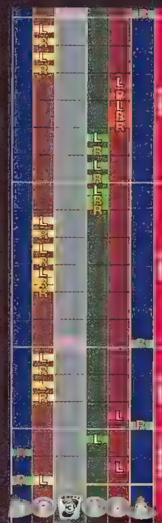
細かい動きと大きな動き、その両方が必要な部分。上半身のバランスが重要となる。

一カ所を除いてバスドラムを踏むときは右手でどこかをたたいていることになります。【シンバル→ハイハット】とどちらも右手でたたくので機敏さが求められます。こういう部分では力を入れ過ぎず、スティックの重さに逆らわずにストンと落としてやるくらいの感覚でプレイするといいでしょう。

最後のフィルは【ロータム→スネア】の動きが難しいですが、ロータムをたたいた左手をできるだけ速く避けることを意識すると、腕がぶつからず、すんなりとスネアにいけます。



31小節目に出現する二つ目のハイハット。NAOPは左手でたたくようにしているが、「ここまでのパターンと同様に右手でたたいても構わない」という。特に左右を問わない部分だ。



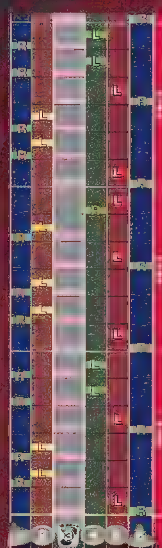
41～44小節目

流れるようなたたき方を少し意識するだけでも美しく見えるようになる。

41小節目の【スネア→ロータム】を左手のみで取らなければならないのと、42小節目で出現する【ロータム→スネア】を左手→右手とたたくパターンが難しいので注意しましょう。どちらもこれまでの部分で解説していますが、タムを左手でたたく際は右手のハイハットの動作を少し大きくし、【ロータム→スネア】の部分は、ロータム処理後の左手を素早く移動させることがポイントです。

43小節目からは、一見速い連打と遅い連打が入り交じっているようにも見えますが、【スネア×6→ハイタム×6→ロータム×4】という遅い連打の最初に、それぞれ＋αのノーツがあると考えると分かりやすいです。いずれも始動する手は右手なので、その右手で1発多くたたけば問題無くこなせます。

44小節目はまたもや【ロータム→スネア】のパターンが出現。"Purple Storm" におけるこのパターンは比較的速度が遅めなので、この曲で練習すれば徐々にBPMの速いほかの曲でも対応できるようになってくると思います。



46～48小節目

この曲で美しく見せるための山場！

ここがクロスプレイヤーにとっての最大の見せ場です。右手はほぼハイハットかシンバルのみをたたき、その間のスネア、タムをすべて左手でたたきます。左手がスネアとロータムを行き来する際は、パッドが大きく離れているのでたたき損ねないようにしましょう。この部分は、右手の振りを少し大きくすることで左手を動かしやすくできます。バスドラムは47小節目の最後で一カ所抜けているだけなので、踏みっぱなしでも構いません。



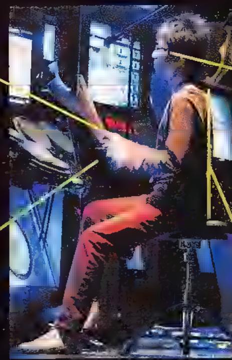
講師：NAOP

「BEMANI トップランカー決定戦」のファイナリスト。"White tornado"をフルコンボでつなぎ会場を沸かせた。

取りづらいリズムこそ見せ場
美しい“apxn”

こちらはタイミングの取りづらい譜面がポイントで、たたきかたも悩むところが多い。そんな楽曲を美しくたたけたら……？　では、さっそく見ていこう。

我々クラスのフォームを学ぶ



スティックは根元から1/3を持つ

最も持ちやすく、たたきやすいと言われている部分。通常のドラムスティックも同様の持ち方が基本。

適度な強さでたたく

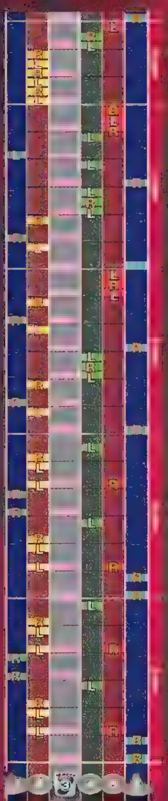
パッドを強くたたき過ぎると細かく正確なプレイができなくなる。リラックスして、しなやかにたたこう。

目で見て体でたたく

視線は手元に落とさない。各パッドの位置を体に覚え込ませ、自然にたたけるようにしよう。

背筋を伸ばす

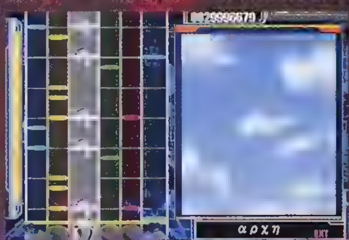
姿勢を良くすることで、動きも自然と機敏に見える。美しく見せるためには重要なポイントだ。



54～58小節目

前半　54～55小節目
“αρχη”最大の悩みどころ!?

ここが、曲中で最もたたき方に迷うところだと思います。多少慣れが必要ではありますが、ハイハットを右手で取ることで手を動かすパターンを一定にできます。【シンバル→ロータム】の右手を下ろす動きと【ハイハット→ロータム】の右手を上げる動きが、どちらも体勢を崩しやすいので、それぞれシンバル、ハイハットをたたいて跳ね返ってくるときの反動を利用し、あまり力を入れないようにすることが重要です。

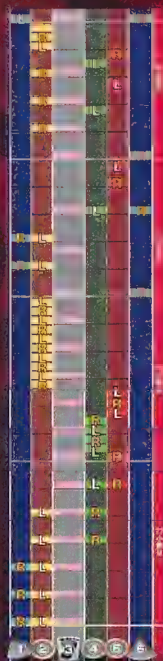


バスドラムはほぼ一定間隔なので後半も含めて空いているところを気にせず、一定のリズムで踏んでしまっても問題はありません。シンバル、ロータム、ハイハットに集中しましょう。

後半　55～58小節目
この細かい動きを決められるとスマート

56や57小節目に出現する【スネア→タム×3】の部分はスネアを左、タムを右左右と取るやり方や、スネアを左、タムを右左左と取るやり方などいくつか存在しますが、左右の動きが細かいので後者の方法もオススメします。

最後のフィルは、左手で右手を2回追い越さなくてはならないため難度は高いですが、決まるとスムーズで美しいです。右手でたたいた反動を使って素早く右手を移動させ、左右のスティックがぶつからないようにするのがコツです。



77～80小節目

前半　77～78小節目
考え方を変えると一気に楽になる連打部分

78小節目最初のロータムから最後のスネアまでを、【ロータム→ハイタム×2】、【ハイタム×2→ロータム】、【ロータム×2→スネア】、【スネア×3】を3回と、三つずつに区切って考えると分かりやすくなります。

【スネア×3】に入る直前にスネアが1回入っているため、この最初のスネアでリズムを狂わされないように注意しましょう。ここではバスドラムをしっかり踏むことで一定のリズムをキープすることが大事です。

後半　80小節目
比較的たたきやすいので、動きを付けよう

80小節目は、単純にたたきやすさだけを求めれば左手でスネア、右手でタム、最後のスネアを両手でたたけば良いのですが、やはりラストは美しく決めたいところ。バスドラムと同時のスネアを右で取ることで、左右交互にたたくたたき方に変わってきます。

左の譜面に記載されている通りにたたくと自然と動きが大きくなり、迫力のあるプレイになると思いますので、参考にしてみてください。

「我々クラス」とは……？

「我々クラス」とは「我々第一、私第二」の理念の下、何ごとにおいても変化を嫌わず、「できない」と言わない不屈の精神力を持つ人間の集団です。

たたき方の研究、譜面の攻略などをしていますが、あくまでスコアにこだわらず、ドラムマニアにおいて「綺麗にたたく」ということを最優先して考えています。

ちなみに、「我々クラス」はチームのように「入る」ものではなく「なる」ものです。自分が名乗ったその日から、あなたも「我々クラス」なのです！　(NAOP)



ドラムマニア以外の音楽シミュレーションゲームでも独自のスタイルを貫くことで「我々クラス」を名乗るプレイヤーがおり、11月中旬現在では少なくとも66名が居るとのことだ。

BEMANI クリニック開設！

「クリアできない曲がある」、「あのテクニックのコツが分からない」というお悩みがあるアナタは、ぜひ当コーナーへお便りを！　トップランカーや大会出場者の意見、プレイを参考に、問題点を発見&解消致します。巻末にあるアンケートはがきの自由欄や、官製はがき、封筒などでお気軽にお送りください。

官製はがき、封筒でのあて先

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
エンタープレイン　アルカディア編集部
「BEMANIクリニック」係

KURIBOUが語る GuitarFreaksV3 "Rock Star"の極意

ほかのタイトルと根本的なプレイスタイルが異なるGFシリーズは、それに応じて習得するスキルも異なる。そこで、大会当日も素晴らしいプレイを披露して会場を湧かせたKURIBOU氏から、ボタンの運指やオルタネイトピッキングについて"Rock Star"を例にその極意を学んでみようと思う。

Text : KURIBOU



講師：KURIBOU

難解な運指

コンボが重視されるGFシリーズでは、Perfectを出しながらもコンボをつないでいく技術が必要。複雑な運指が必要な譜面を細かく分解していくと楽になるぞ。

難解な運指オルタを攻略する基本は「譜面の見方」にあると思います。そこで紹介したいのが「連続ノーツの分解」という考え方です。

"Rock Star"は、終始単色と二色の難解なオルタで構成されるので、「連続ノーツの分解」を実行すれば、この曲が苦手な人には少なからず攻略の道が見えると思います。それでは早速終盤の切りどころを見ていきましょう。

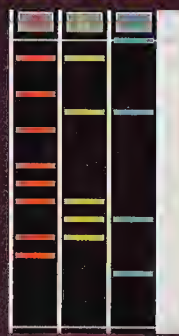
まずは11連からです。この譜面には多くのプレイヤーが悩まされていると思いますが、これは「4・4・3」という形で区切り、その部分を個別に見ていくことで、11という全体を見るより楽に譜面が理解できると思います。各区切りの始めが単色になっているので、全体として見るよりも対処しやすいと思います。7連も同様に、「4・3」で区切るとかなり楽な譜面に変化します。

この曲に限らず運指が難しいと感じる部分があったら、少し見方を変えていくつかに区切って考えてみると、グッと譜面が理解しやすくなったり、プレイしやすくなったりします。

11連(43~44小節目)



7連(48小節目)



アップから入るオルタ

10～11小節目



譜面によってアップとダウンのオルタを使い分けよう。

序盤の比較的切りやすいオルタを見てみます。ここはアップでオルタに入ることで、偶数切り替えになり難度が一気に下がります。この方法にするだけで安定度がグンと増すので、ぜひ覚えておきましょう。また、最初のGをダウンで取り、次のRからダウンでオルタを始動する「リセット奏法」もオススメです。自分なりにプレイしやすい方を選ぶとより安定性が増します。

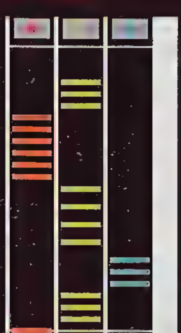
アップから入るオルタは、慣れていてもとっさにできないことも多い。しかし、習得すればほかの楽曲でも大いに役立つ技術。そして、下の変速オルタにも流用できる重要なテクニックの一つでもある。

奇数と偶数の切り替えが連続するオルタ

オルタを考える際に必要なのが、ピッキングする回数が奇数か偶数かという部分。ここではそれらが交ざった譜面を見ていこう。

"Rock Star"の39～40小節目は、奇数と偶数の交じったオルタ地帯。ここに注目して、KURIBOUに変速オルタの方法を3パターン紹介してもらった。

39小節目



40小節目



フルオルタで取る！

一つ目の方法は「フルオルタ」です。ポイントは、その後の6連と4連をスムーズに取るために、オルタの始動をアップにすることです。39小節目にある間隔の違うGの4連に気を付ければ、奇数オルタの得意な人はまず安定してつながるでしょう。

フルオルタとリセットで取る！

二つ目は、フルオルタとリセット奏法を混合する方法です。39小節目の最初の3連をリセットで取ることで、その後に来るRの6連にダウンからオルタを始動でき、次に来る間隔の違うGの4連までフルオルタで取ることができます。それ以降40小節目まで続く3連をすべてリセットで取ることで、リセットが得意なプレイヤーは安定すると思います。

このやり方でもやはり気を付けるのは、39小節目にある間隔が違うGの4連です。その後から続く3連のリセットに備えるためにも、ここは少し早めに対処して、Bの3連に備えましょう。

力技で取る！

三つ目の方法は「Rの6連と間隔の違うGの4連がネックになって後半が合わない」という方にオススメです。これは、簡単に言うと「全部リセットで取る」という方法です。Rの6連を「3・3」と分けてリセットし、次に来るGの4連を「3・1」に分けてリセットします。39小節目が「G3・R3・R3・G3・G1」となり、リセットが得意な人はプレイしやすくなります。

間隔の違うGの4連も、リセットすることでつながりやすくなるので、どうしてもつながらないという人は試してみてください。

※オルタネイトピッキング(文中ではオルタと表記)
ピッキングレバーをダウン→アップ(アップ→ダウン)と交互に行なう方法。フルオルタとは、ダウンのみ、アップのみで取るのではなく、すべての譜面をオルタで取る方法。
※変則オルタ
オルタネイトピッキングをしている際、ボタンの位置(運指)が変わるという部分。
※オルタネイトリセット(文中ではリセットと表記)
オルタネイトを中断(リセット)することで、次のピッキングをダウンからスタートするテクニック。

INTERVIEW with TOP RANKER

「beatmania IIDX12 HAPPY SKY」 Final Round 進出

1048

決勝大会2位に輝いた1048。優勝には届かなかったものの、大会では常に安定して高いスコアを出す、その実力に迫る！



圧倒的な練習量で勝負!!

——トップランカー決定戦を振り返って、感想などをお願いします。

1048　出場するかどうかまず迷ったんですが、「出るからには頑張ろう」と、かなり練習しました。その結果2位になれたので、自分としては満足しています。

——大会前は普段よりプレイされていたんですか？

1048　かなりプレイしていましたね。1カ月間のプレイ回数を計ったんですが、だいたい300回～400回くらいでした。1日10回以上は確実にプレイしていましたね。

——大会中、緊張はしていましたか？

1048　今までの人生で最も緊張しましたね。エリア予選の一週間くらい前になると、飯がほんとに喉を通らないんですよ(笑)。マンガみたいな話ですけど、実際にそうなってビックリしました(笑)。

——大会でプレイした中で印象に残っている曲があれば教えてください。

1048　出来の悪さで印象に残っているのが"V"ですね。選んだのはDOLCE.さんですが、自分としても自信のある曲だったので……。ランダムはハズレだったんですが、例えハズれてもスコアは出せて当たり前と考えているので、最下位になってしまってかなり決勝に影響しました。

——決勝戦で"Scripted Connection⇒"を選曲した理由は？

1048　一番自信があった曲ですし、見栄えもいいので。結果はちょっと不本意でしたが……。

——というと、縦連打は得意分野なのでしょうか。

1048　恐らく自分しかやっていないようなたたき方をしていることもあって、かなり得意です。具体的にいうと、5連打を片手で無理矢理たたくのではなく、左右の手を使って完全に交互にたたくという取り方ですね。自分の場合、どこにきても絶対両手でたたけるんで、ランダムの譜面配置に左右されないという点が大きいです。

——逆に出来がよかったのは？

1048　最後の"No.13"と、決勝大会予選の"雪月花"ですね。"雪月花"はスクラッチの環境があまりよくない中まともに点数出せたので、かなり出来がよかったです。



「自分はただ負けず嫌いなだけでここまで来た」という1048。すべてのゲーマーの胸にあるべき言葉だ。

初プレイから積み重ねた日々

——初めてBEMANIシリーズをプレイされたのはいつごろですか？

1048　もともとはPS版の5鍵盤を遊んでいたのが始まりです。そろそろ外でプレイしてみようと思って、初めてゲーセンにいったときに、何とFINE*さんが5鍵盤をプレイしてたんですよ。自分には彼のプレイがとてつもなくうまく見えて、「これは負けられない」、「こんな曲があるならゲーセンでも練習しよう」と思ったのがきっかけですね。

——それから数多くの曲をプレイされてきたと思いますが、その中でもお気に入りの曲はありますか？

1048　曲として好きなのは『9th style』の"The end of my spiritually"で、プレイして楽しいのはやっぱり"V"かな。あとは"ANDROMEDA"も2曲目に選べて練習になるんでオススメです。曲も譜面の難しさも全部兼ね備えて好きっていうなら、"Scripted Connection⇒"がイチオシですね。

——『GOLD』のロケテストには行かれましたか？

1048　最終日にのぞいてみました。自分がピアノをやってるせいもあって、"op.31 叙情"というピアノ曲が一番印象に残っていますね。

——ピアノはいつごろから？

1048　6歳くらいから去年の秋まで、毎週教室には通っていました。ピアノで弾くのが好きなのは、圧倒的にショパンの幻想即興曲ですね。今でもたまに弾いています。

——ピアノの経験はビートマニアに生きましたか？

1048　滑り出しの練習段階では、大きなアドバンテージだったと思います。おかげで、最初から指を使って綺麗にトリルを押すこともできましたし。筋が強いから、指を固定して押すことにもすぐに順応できました。

——次にトップランカー決定戦が開催されたら、出場しますか？

1048　その告知ポスターを見てみないと分からないですね。今の段階では出ないつもりですが……。ただ、出場するとなると精神的にすごく大変なことは知っているので、開催するならある程度の期間をおいてほしいですね。トップランカー選手権の前にとてつもない量を一度にやったので、いまだに燃え尽きている程ですから(笑)。

——最後に、これからトップランカーを目指す人に一言お願いします。

1048　どうやったらうまくなれるのかという質問をよくされるんですが、それに関しては「ただひたすらやり込む」と言うしか無いですね。あとは、負けず嫌いになることです。何に関しても負けず嫌いになれば、それが向上心にもつながります。それを常日ごろから持って暮らしていれば、BEMANIもいつの間にかうまくなって、トップランカーになってるはずです。

ひたすら負けず嫌いになれば それが向上心につながる



PROFILE

関東・甲信越1エリア代表。FINE*とともにIIDXのスコア業界をけん引してきたその実力は、万人が知るところ。また、ピアノで培った経験を生かした氏独自のたたき方を数多く持っている。

隠し曲が続々登場!!

GuitarFreaksV3

DrumManiaV3

今回は新たなプレミアムステージ楽曲の紹介と、第１回「GITADO KING3」にて解禁された新楽曲を制作スタッフのコメント付きで紹介!さらには第２回「GITADO KING3」の予選曲を一挙公開するぞ。これを機にもっともっと『V3』を楽しもう!

Text 飛鳥

GuitarFreaksV3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン＋ピッキングレバー
■発売日：稼働中(2006年9月)
■使用基板：―

DrumManiaV3
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド＋フットペダル
■発売日：稼働中(2006年9月)
■使用基板：―

プレミアムステージにあの「Fairy Tales」の続編が登場!!

本作では新たに導入されたシステム「EXTRA RUSH」により、今まではなかなか手が出なかった人が多かったであろうEXTRA専用曲が遊びやすくなった。そして、そのEXTRA STAGEを好成績でクリアすることでENCORE STAGEをプレイできるということは前号で触れた通りだ。

だがこのENCORE STAGEは２種類存在する。通常のENCORE STAGEのほかに、上級者でも出現させるのが難しいPREMIUM STAGEと呼ばれるSTAGEがあるのだ。そんな本作のPREMIUM STAGEは、泉氏が手掛ける「Fairy Tales」シリーズの最新曲「MODEL FT2」！　明るくもハードな曲になっている。下の泉氏とクリップを担当した亥氏のコメントをチェックしつつ、頑張って出現させよう！

MODEL FT2

コンポーザー：泉 陸奥彦
デザイナー：亥

GF LEVEL
BASIC:61、ADVANCED:70、EXTREME:85

DM LEVEL
BASIC:42、ADVANCED:60、EXTREME:82

泉 陸奥彦 コンポーザー



タイトル名から分かると思いますが、『GFDMV』に収録されていた「Fairy Tales」の続編です。

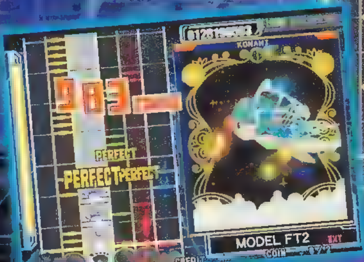
テーマは前作同様、夜空で展開される光のカーニバル。今回は2ということで、それに……よく昔のディズニー映画で、クラシックの要素が入った明るく楽しくスピーディーな音楽をバックに小さなかわいい動物たちのキャラクターが走り回るっていう場面があるんだけど、そのイメージと、僕のハードなギターを混ぜてみました。

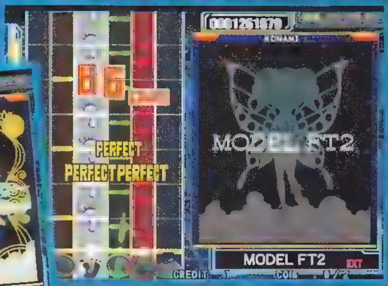
亥さんの描くキャラクターたちが曲の雰囲気に合っていて、かわいくて楽しくていいですね。

いやー！「MODEL FT2」楽しいなー！「Fairy Tales」、今後もシリーズ化しちゃおうかなー。

みなさんも楽しんでくださいね。

ギタドラにこの人ありといわれるほどのコンポーザーで、ギタドラシリーズのサウンドディレクターを務める人物。代表曲は「MODEL」シリーズをはじめとして数多く存在している。





妖精の後ろ姿が映し出されてスタート。序盤からシーケンスが怒濤のように押し寄せてくるぞ。

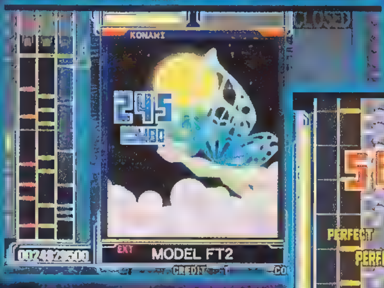
亥 デザイナー



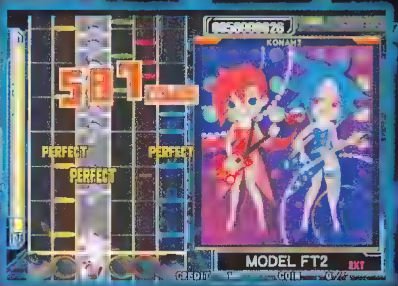
にゃぐわ!!　亥です。『V3』制作中、収録する楽曲のラインナップが上がってきたときに「MODEL FT2」がありました。『V』のときに収録されていた「Fairy Tales」の続編ということだったので、すかさず挙手をしちゃいました。

うぅ……挙手したものの、私に続編なんて大仕事……大丈夫なのかしら……と不安を感じながらも、むしろ前回を超えてやる!!　と意気込んでました。続編なんで前回の雰囲気、演出面をほうふつとさせながら、私なりの色も出していこう!!　と思い、キャラクターのタッチは自分風に変えました。最初の妖精の出方なんかも前回に似せてみたり、二人ペアのキャラを出してみたりと遊んでみました。
まだ見たことないよ……；；　というユーザーの方もいると思いますが、妖精たちが姿を現したときは可愛がってやってください。

ギタドラシリーズで数々の楽曲のクリップを制作しているデザイナー。『GDV3』では「El Dorado」も担当しており、クリップに登場する男の子「ソラ」とドラゴン「グゥ」の産みの親。



月をバックに妖精が優雅に飛行しているが、その難度の高さから、なかなか見ている暇が無いのがつらいところ。



妖精のほかにもどこかで見たことがあるようなキャラが多数登場。どんなキャラが居るのか探してみるのも面白いぞ。

第1回GITADO KING3 決勝曲「AXIS」に迫る!!

第1回「GITADO KING3」、キミの成績はどうだっただろうか？　予選で敗退してしまったキミも、決勝まで残れたキミも次のGITADO KING目指して頑張ろう！

そんな第1回「GITADO KING3」で決勝曲として登場した「AXIS」は、ギタドラシリーズに本作から参加した新人コンポーザー千本松 仁氏が手掛けた楽曲。ダークでハードロックなギターサウンドと、頭に残るメロディラインの印象的な楽曲になっているのだ。クリップも楽曲にマッチしたダークな雰囲気が漂うものとなっている。

譜面難度がある程度高めだが、一度プレイしただけでは満足できない中毒性も兼ね備えている。上級者はフルコンボを、初級者や中級者はこの曲をクリア目標にしてみてはいかがだろうか？

AXIS

コンポーザー：千本松 仁

GF LEVEL

BASIC：25、ADVANCED：60、EXTREME：78

DM LEVEL

BASIC：29、ADVANCED：50、EXTREME：77

千本松 仁 コンポーザー

『V3』の宇宙が表と例えるなら……「AXIS」は裏宇宙？　すごい抽象的ではありますが。

昔から映画やアニメが好きで「音」と「画」についてはよく考えたりするんですけど、そういうこともあってか「AXIS」は先に映像のイメージが浮かびましたね。それに音を付けるって感じで。宇宙といってもタイトルの「AXIS」と某ロボットアニメは関係ありませんので（笑）。（楽器を弾く方ならもしかしたらピンと来る方もいるのでは？）

譜面も苦労の連続でしたね。最初なんて「ゲームにしていいのか！」と。そこはもちろん調整の連続で（笑）。そんな苦労を乗り越えてようやくお披露目です。

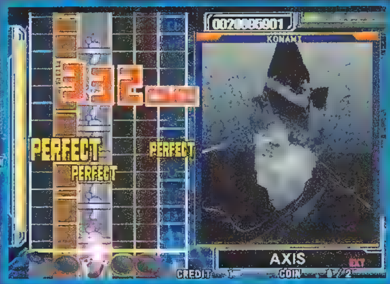
この「AXIS」が皆さんの楽しさに変わりますように！



今作『V3』から制作に参加した新人コンポーザー。今作ではここで紹介している「AXIS」をはじめ、システム関係のサウンド全般も担当し、これからが注目されるコンポーザーの一人。



ダークなイメージを前面に押し出したクリップは、曲に合わせてスピーディに展開する。



難度は高めで、EXTREMEにもなると相当の技術を要求される。曲のカッコよさに負けないくらいカッコよくプレイしよう！

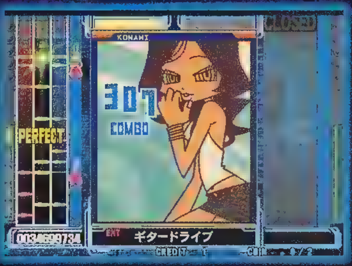
第2回GITADO KING3情報!!

第1回「GITADO KING3」も無事終了し、その結果に一喜一憂しているプレイヤーも多いと思うが、早くも第2回の開催が決定。予選曲もバッチリ決定しているので、いつでも最高の状態でプレイできるように態勢を整えておこう！

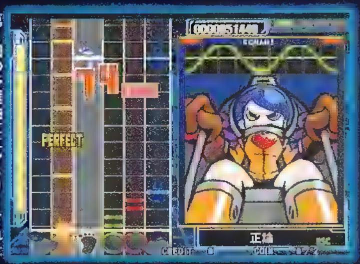
第2回となる「GITADO KING3」のタイトルは「Horns Lover杯」。気になる予選曲は以下の通りだ。今回、『V3』の新曲は「ギタードライブ」のみで、残りの楽曲はすべて旧曲から選出されているため、旧曲をどれだけやり込めるのかがポイントだ。全体的に楽曲のレベルは高過ぎるということはないので、EXTREMEはちょっと手が出ないという人でもADVANCEDやBASICで挑戦してみよう。

予選曲の中で注意する楽曲を挙げるとするならば、GFでは「ギタードライブ」、DMでは「正論」、「LA ARENA ROJA」だろう。これらの楽曲は総合的なスキルが必要な楽曲になっているためだ。GFの「ギタードライブ」では、オルタネイトの正確さがモノをいい、終盤はかなりの難しさになっているため、GFプレイヤーの壁になってくるはずだ。DMの「正論」では【ハイハット×3→スネア】という譜面構成が、序盤から中盤にかけてと曲の終わり間際に連続する部分があり、ミスをしがちなので注意が必要だ。慣れていてもハイハットのたたき方が悪いとタイミングがずれることがあるからだ。「LA ARENA ROJA」では、シンバルのたたき方が重要になってくる。中盤と終盤のシンバル地帯では、スネアやハイタム、ロータムなどほかのパッドも絡んでくるのでリズムを崩されないように注意しよう。ハイハットからシンバルに流れる場合はしっかりと上半身を安定させよう。

第1回に参加していた人はもちろん、しなかった人も第2回「GITADO KING3」に参加して、思いっきりギタドラを楽しんじゃおう!!



GFでは序盤と終盤の難度がガラリと変わる「ギタードライブ」。上級者の争いは、この楽曲の終盤で決まるか!?



第2回の予選曲にエントリーされた「正論」は、シリーズ通して人気の高い鈴木愛さんの楽曲だ。

GITADO KING3 Horns Lover杯 予選曲

	曲名	アーティスト名	BASIC (GUITAR/BASS/OPEN)	ADVANCED (GUITAR/BASS/OPEN)	EXTREME (GUITAR/BASS/OPEN)	BASIC (DRUM)	ADVANCED (DRUM)	EXTREME (DRUM)
予選曲1	ギタードライブ	Handsome JET	21/23/24	44/36/47	75/—/78	[illegible]	[illegible]	[illegible]
予選曲2	正論	鈴木愛	29/35/—	32/38/—	[illegible]	49	63	72
予選曲3	LA ARENA ROJA	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
予選曲4	黒アガキ	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI	19/19/21	37/28/39	45/—/52	[illegible]	[illegible]	55
予選曲5	[illegible]	[illegible]	27/ /	37/ /	45/ /		35	[illegible]

東北大学 川島隆太教授 監修





いよいよ稼働直前！

稼動直前となり、日本中のアーケードゲーマーの脳が活性化する日も間近となった！　今回は最初からプレイできるゲームの解説を中心に、初めてプレイする人のための基礎知識をお届けしよう。

※画面は開発中のもので、製品版とは異なる場合があります。また、初期配信のミニゲームは変更となる場合があります。

みんなで鍛える全脳トレーニング
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：脳トレーニングゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2006年12月下旬
■使用基板：SYSTEM246／SYSTEM256

Text: カイゼルちくわ

三つのモードで

脳トレ始めよ〜！

本作で選べるモードは3種類。自分のレベルやトレーニング目的に合わせて選び、効率よく脳を活性化させていこう！

一人用でまずは練習！

「一人でとにかくトレーニング」を選ぶと、ほかのプレイヤーやCPUキャラとの対戦は一切無く、3種目のトレーニングを行なえる。まずはこのモードでゲームに慣れつつ、脳年齢を測定してみよう！



1種目、2種目は自分で好きなものを選べるが、3種目はプレイ可能なものの中からランダムで選択され、このゲームで脳年齢が測定される。成績が悪くてもゲームオーバーなどはないので安心だ。

友達と店内対戦で勝負！

対戦に抵抗があるという人は、まずは知り合いを誘って「店内のみんなでトレーニング」で遊んでみよう！　対戦の緊張感が集中力を高めてくれるので、より効率的な脳トレ効果が得られるぞ。



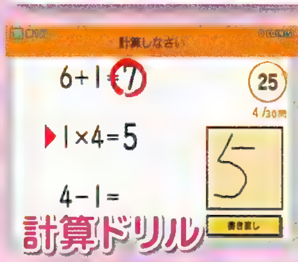
参加プレイヤーが選択可能なゲームの中から三つが選ばれ、その総合成績で順位が決まる。脳年齢もちゃんと測定されるので、順位だけではなく、脳年齢で競い合うのもアリ？

そして全国対戦へ！

慣れてきたらぜひ挑戦してほしいのが、全国対戦の「全国のみんなでトレーニング」。15人からスタートして3種目で競い合うのだが、1種目ごとに順位でワースト5に入った人は即ゲームオーバーに！　この緊張感で、脳が極限まで鍛えられるのだ。

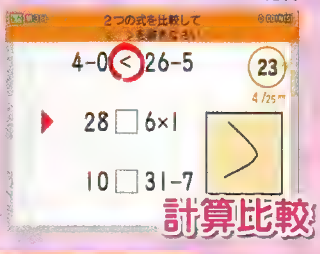
前頭葉 問題集

計算問題や記憶問題が多いのが、前頭葉ジャンルの特徴。コツが必要というよりは純粋に能力勝負になるので、反復練習で鍛えていこう！



計算ドリル

単純な四則演算の計算を、時間内になるべく多く、正確に解く。記入中、答えの間違いに気付いたら、落ち着いて下の「書き直し」をタッチして、最初から記入し直そう。



計算比較

左右の数式のどちらが大きいか、不等号で示す。写真の「4－0」のような引っ掛けもあるので焦りは禁物。回答がとても記入しやすいので、多く回答したい。



パネル記憶

示されるパネルの配置を覚えたら「覚えた」をタッチ。すると全パネルが裏返る。その後、指定された模様のパネルをすべてタッチする。覚えてないのに「覚えた」は厳禁！



均等分割

画面上に点在する数字の間に境界線を引き、分かれた二つのエリアそれぞれの数字の合計が等しくなるようにする、という問題。

前頭葉問題の中では珍しく、コツが分からないと相当難しい。「均等に分ける」のが重要！



まずは均等になる「値」を出さないといけない。そのためには、全数字をどうしたらいいのか、を考えよう。また写真のように、境界線は直線じゃなくてもOKだ。

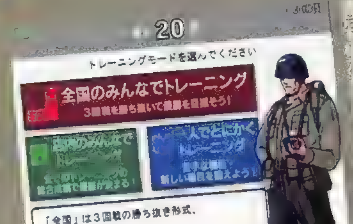
バーンズ軍曹とマックス君の 脳トレ戦線異常無し①

マックス：[illegible]、軍曹殿!!　全国対戦では負けると1種目しか遊べないことがあるとか!?

バーンズ：吠えるな忠犬野郎!!　たしかに一回戦[illegible]る脳トレ効果は絶大と知れい！

マックス：なるほど、瀬戸際の集中力というものでありますか！　では自分も全国オンリーで!!

バーンズ：いや、まず一人用で慣れろ（汗）。



教えて咲さん

初めまして。今回こちらで記事内容の補足を担当させていただく多賀浦 咲と申します。まず、本作では最初からすべての問題を選べるわけではありません。プレイを重ねていくうちに、少しずつ解禁される仕組みになっております。なお、店内対戦・全国対戦では自分以外のプレイヤーが解禁されている問題も選択対象ですので、あなたが知らない問題も出てくるかも知れませんよ？

頭頂葉 問題集

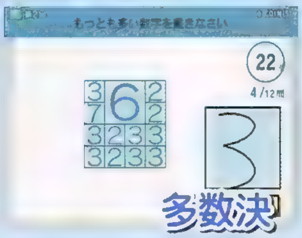
ものを「見る」能力が問われる種目が多い、頭頂葉ジャンル。一歩引いて全体を見渡すような、空間全体をより正確に認識する感覚が必要になるぞ。

順番タッチ



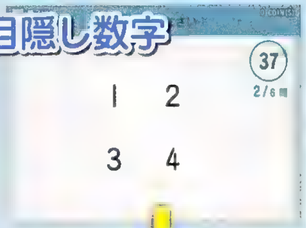
画面上の数字を、小さい方から順番にタッチしていく。20から24へ、といった間を飛ばした並びもあるので、残っている数字を常に確認するように心がけよう。

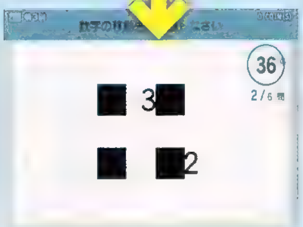
多数決



画面内の数字の中で、個数が一番多く表示されている数字を記入する。目を惑わせる仕掛けが施されているので、少し画面から顔を離し、全体を冷静に見渡そう。

目隠し数字





まず上写真のように数が配置され、そこに黒い四角が被される。そしてその状態で一部の数字が下写真のように移動して入れ替わる。移動が終わったら隠されたままの数字を、小さい方から順番にタッチしなくてはならない。数字の位置を順番に、人それぞれの覚えやすい「図」にして覚え、数字の移動に対応してその図形を組み替えていこう。

Pick Up! 小銭両替



散らばった1円、5円、10円、50円、100円、500円の硬貨をタッチしてより高額の硬貨にまとめ、1000円にする。硬貨が減ると随時新しい硬貨が追加され、一定額の両替ができたら終了だ。両替できる硬貨を素早く探し出そう！



100円が4枚の状態では先に進まない。10円と50円で100円を作ろう。1円や5円を両替して、追加の硬貨を呼び寄せるのも重要だ。

側頭葉 問題集

図形や色を判断する側頭葉を鍛えるにふさわしく、図などを判別する問題が多いのが、このジャンル。素早い判断を求められる場面も多い。

ペアダンス

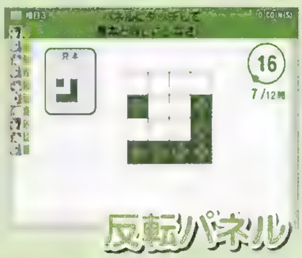


「見本」の人型と、同じ動きの人型をタッチする。左端が正解に見えるが……？



この通り、違う動きが混じることが。まずはすべてのパターンを確認しよう。

反転パネル



タッチすると色付き・色無しに反転するパネルを、見本と同じ模様にする。見本が小さいせいか見比べつつやると間違いやすいので模様はある程度暗記しよう。

組み木パズル



見本の図形が過不足無く完成する組み合わせを探す問題。見本を頭の中でバラバラにして考えるか、それらしい組を頭の中で組むか、やりやすい方で挑もう。

Pick Up! 資源ゴミ分別



画面上から流れてくる紙パック、空き缶、ペットボトルを、ラインに達するまでに正しいゴミ箱をタッチして順番に分別していく。早さも重要だが、見た目が紛らわしいゴミもあるので引っ掛けられないように注意しよう。



これは空き缶！

この一見ペットボトルに見えるものは、実は空き缶。ほかにも長さや色で惑わせてくるので、よく目を凝らそう！

バーンズ軍曹とマックス君の脳トレ戦線異常無し 最終回

マックス：さッ、最終回早ッ⁉

バーンズ：何のことだ忠犬？　そんなことより貴様はRWカードを知っているだろうな⁉

マックス：RW？　作戦の暗号でありますか⁉

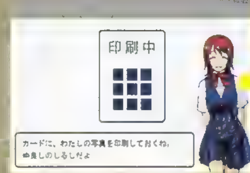
バーンズ：うむ、知らないと明確に分かった。RW、すなわちリライタブル！　本作のカードは何度も印刷が書き換えられ、成績や脳年齢、脳の各部位の鍛え具合が常に一目瞭然なのだ‼

マックス：おお、しかも我々サポートキャラの絵が変わることもあるでありますか⁉

バーンズ：うむ、やり込みを続ければ二階級特進ものイラストも拝めるやも知れんぞ！

マックス：それは……殉……（汗）。あれ、この「小学4年生」や「新人」というのは？

バーンズ：前者は「クラス」、後者は「称号」だな。両方やり込むうちに変わっていくぞ！





最新の情報が印刷されるRWカードを指針にして脳トレ計画を立てよう！

教えて咲さん

「クラス」は格闘ゲームの段位のようなもので、全国対戦での上位入賞で大きく上がります。「称号」はプレイスタイルで変わります。11月末～12月中旬にかけて各キャリアでオープンする携帯サイトで、別のものを自分で選べるという話も……。また、脳年齢の最高値は「20歳」となっております。これらを極めるうちに、私たちサポートキャラも……。詳細はご自身の手で♪

ついに稼働！出撃せよ、修羅の双星！

MOBILE SUIT GUNDAM Spirits of ZEON ～修羅の双星～

Text:田渕健康



一年戦争をジオン側の視点で描く話題のガンシューティングゲーム『Spirits of ZEON』。ついに出撃となる今月号では、魂を託すことになる“ザク・マシンガン”の使い方を徹底紹介！忘年会の帰りは、「修羅双連撃」で決まりだ！

機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～

■メーカー	：バンプレスト
■ジャンル	：ガンシューティング
■操作方法	：ザク・マシンガン
■稼 働 日	：2006年12月下旬稼動予定
■使用基板	：TAITO Type X

ザク・マシンガンの扱い方を再確認し、連邦のコワッパどもを粉砕するのだ！



プレイヤーが入力デバイスとして使用するのは“ザク・マシンガン”型のガンコントローラー。形こそどこからどう見てもザク・マシンガン丸出しだが、特殊な操作を行なうことにより、ヒート・ホークを振るったりバズーカをブッ放したりと、プレイヤーは多彩な行動を取ることが可能なのだ。

ただ漠然とマシンガンを撃ち込むだけでなく、状況に合わせた操作を行なうことが、戦場で生き抜く必要条件であり一流のザクラーへの道なのだ。これまで「ザク＝ザコメカ」という認識に縛られてた古い地球人の皆様は、これを機会にザクの素晴らしさに目覚めてみてはいかがか!?



ザク・マシンガンの使い方を憶えるのはもちろんのこと、ステージ中で獲得できる各種アイテムもフル活用していこう！

身を隠しながら掃射せよ！



マシンガン残弾数



残タイム

トリガーを押しっぱなしでマシンガンはフルオートで発射される。弾をリロードしたいときは、銃口を画面の外に向ければOK。なお、銃口を画面の外に向けた際には、プレイヤーが操るザクは「遮蔽物に身を隠した状態」になる。この退避行動をうまく活用し、攻め時、守り時を見極めながら戦おう！



接近戦はヒート・ホークだ！

敵が接近してきた際にサブトリガーを押した状態からメイントリガーを引くと「ヒート・ホーク」を振るうことができる。こちらから任意に敵に近づくことはできないが、敵が突進して来た際などはヒート・ホークチャンス！ ヒート・ホークの攻撃力はザク・マシンガンよりも格段に上なので、ぜひ決めていきたい。





クラッカーでけん制せよ！

ザクが退避行動中に、サブトリガーを押した状態からメイントリガーを引くと「クラッカー」を投げることができる。クラッカーがヒットした敵は、一瞬行動不能状態になるので、マシンガンをブッ込んでやろう。強力な支援火気だが、使用回数には制限があるので、ボス戦や道中の難所など、あらかじめ使う場所を決めておこう。





威力絶大！ザク・バズーカ

ルウム戦役などで連邦の戦艦をボコボコ落とした必殺武器のザク・バズーカ。サブトリガーを押した状態からメイントリガーを引くことで発射可能だ。一発一発が強力な破壊力を持っているが、当然のごとく弾数制限があるので、慎重に使っていこう。なお、敵機が近いと「ヒート・ホーク」が出てしまうので注意。





二人同時プレイで必殺技を繰り出そう!

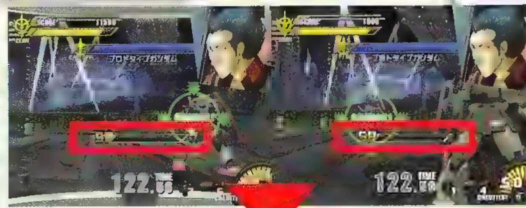
これまでユニバーサルセンチュリーにおける必殺技というと、黒い三連星の"ジェット・ストリーム・アタック"ぐらいしか存在していなかったが、このゲーム内で新たなMS必殺技が誕生した！ 2機協力による合体攻撃「修羅双連撃」は、特定の状況下で出すことができる必殺技。強力な攻撃力を誇る必殺技なので、是が非でも狙っていこう。出し方は右の解説を参照！

決めろ! 修羅双連撃!



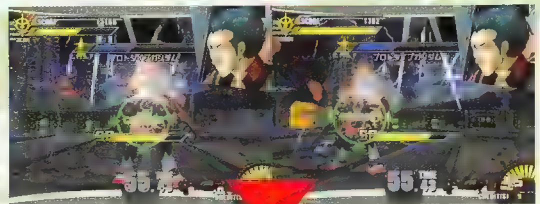
STEP 1 必殺技ゲージを確認！

ステージの途中では表示されないが、ボス戦時にクラッカーで怯ませた後にザク・マシンガンを撃ち込むと、画面中央に「必殺技ゲージ」が一定時間出現する。



STEP 2 必殺技ゲージをためろ！

「必殺技ゲージ」出現時にボスへ弾を撃ち込むと、そのゲージが上昇していく。ゲージは1Pと2Pでの共用となっているで、ガシガシ撃ち込んでいこう。



STEP 3 ゲージMAXで必殺の一撃！

必殺技ゲージがフルになった次の瞬間！待望の「修羅双連撃」が怒涛のごとく発動する！ オートで技を繰り出すので特に操作する必要は無いぞ。



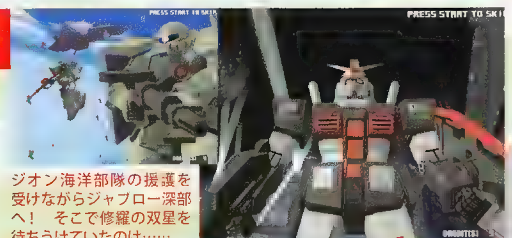
一年戦争年表で見る「修羅の双星」戦いの軌跡

修羅の双星たちが活躍した一年戦争。彼らは一年戦争の流れの上で、どのような働きをしていたのか――簡略年表で、修羅の双星の活躍を追ってみよう! ここテストに出るよ!

0079.01.03	サイド3がジオン公国を名乗り、地球連邦政府に対し独立を宣言。一年戦争勃発
0079.01.04	ブリティッシュ作戦発動。サイド2のアイランド・イフィッシュ、地球に向けて降下開始。
0079.01.10	アイランド・イフィッシュ、オーストラリアのシドニーへ落着。開戦から一週間の戦闘で総人口の25%に相当する30億人が死亡。
0079.01.15	公国軍がサイド5（ルウム）に侵攻。ルウム戦役勃発。この史上最大の宇宙艦隊戦で、ジオンの"赤い彗星"や"黒い三連星"など、MS戦技教導隊出身のパイロットが大暴れ。
0079.02.07	公国軍、月面のマスドライバーで地表を攻撃。同時に、公国軍の第一次地球降下作戦発動。
0079.03.13	公国軍、連邦軍の北米キャリフォルニアベースを制圧。制圧戦にて目覚しい活躍を見せたロビン・ブラッドジョーとカート・ラズウェルの両名に"修羅の双星"の二つ名が贈られる。
0079.04.01	連邦軍、MS開発計画のV作戦と、宇宙艦隊再編計画のビンソン計画を始動。
0079.06	公国軍、宇宙要塞ア・バオア・クーを完成させる。これにより、本土防衛ラインは鉄壁に。
0079.09.18	ガンダム大地に立つ。
0079.10.04	地球に降下したホワイトベース、地球攻撃軍総司令ガルマ・ザビを撃破。
0079.11.07	ヨーロッパの鉱山地帯制圧のために連邦軍はオデッサ作戦を発動。
0079.11.30	公国軍・ジャブロー降下作戦発動。修羅の双星もキャリフォルニアベースより攻撃部隊として参加。
0079.12.14	地球連邦軍艦隊、ジオン侵攻作戦として星一号作戦発動。
0079.12.15	連邦軍・キャリフォルニアベース掃討作戦開始。修羅の双星、公国軍撤退戦に参加。
0079.12.24	連邦軍・ソロモン攻略戦開始。修羅の双星、ソロモン防衛戦に参加。
0079.12.31	ア・バオア・クー攻防戦開始。修羅の双星、最後の戦いへ。

STAGE 1 ジャブロー攻略戦

ジオンの地球降下作戦の挽回を図るべく発動された起死回生の一戦。修羅の双星はガウ攻撃空母より降下し、ジャブローの深部へと進む。高射砲群や新配備された連邦軍のMSを蹴散らしつつ、ジャブローの奥地に攻め入るのだ！


ジオン海洋部隊の援護を受けながらジャブロー深部へ！ そこで修羅の双星を待ちうけていたのは……

STAGE 2 ニューヤーク攻防戦

ジャブローへの攻撃が失敗に終わった公国軍は、世界各地で劣勢に立たされていた。北米の要であるキャリフォルニアベースも連邦軍の奪回作戦の標的となり、一大戦力がジオン軍を襲う。修羅の双星は宇宙への撤退戦を開始する。


撤退戦を開始するジオン軍であったが、そこには陸戦ガンダムを駆る第05MS小隊が立ちはだかる！

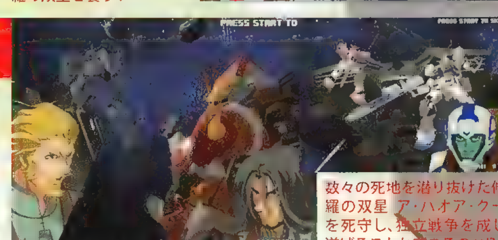
STAGE 3 ソロモン防衛戦

宇宙へと帰還した修羅の双星はソロモン防衛戦へと参加。ドズル中将指揮下のシン・マツナガ大尉らと共闘しながら、連邦軍の第二連合艦隊、第三艦隊を迎え撃つ。その艦隊の中には、連邦のトップエースを擁した独立13艦隊の姿もあった……。


星一号作戦をにらんで投入された大戦力。不死身の第4小隊と、連邦の新型MSが修羅の双星を襲う！

STAGE 4 ア・バオア・クー防衛戦

ジオン本土防衛線の要所であるア・バオア・クーを舞台に、公国軍と連邦との最後の戦いが開始される。連邦軍の星一号作戦を完遂させないためにも、戦場を駆ける修羅の双星であったが……彼らの前に現れたのは、一年戦争最強の"悪魔"であった！


数々の死地を潜り抜けた修羅の双星 ア・バオア・クーを死守し、独立戦争を成し遂げることができるのか!?

ついに移植決定!

トリガーハート エクステンション

TRIGGERHEART 3XTENSION

待ちに待った家庭用への移植が決定! 今回はその情報と、フィギュアについての追加情報をクルエルティアと一緒にお届け!



Crueltear PROFILE
B85:W57:H84

エグゼリカの姉としてのパーソナリティを持つ機体。

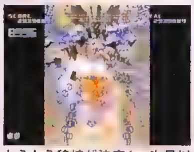
元来、それほど身体的特徴のある機体では無かったが、激戦に耐えうる仕様を見据えてバージョンアップを重ねた結果、キャパシティを大きく取った現在のサイズに落ち着いた。

エグゼリカを妹のように大切にし、さりげない優しさと芯のある強さを持ち合わせている。

NEWS

ついに発表! 待望の家庭用へ移植!

『トリガーハート エグゼリカ』ファンのみんなに朗報だ。ついに、待ち望んでいた家庭用への移植が決定! 気になる機種と発売日だが、ドリームキャストにて2007年2月22日(木)発売予定。限定版も同時に発売される予定だ。特典情報などの詳細は追ってお知らせ!



とうとう移植が決定! 次号以降で詳細な情報をお届けするぞ。

CONTEST

コンテスト発表延期のお知らせ

11月号から応募していたイラコン＆OTHですが、応募作品が多く選考に時間がかかっているため、発表は2月号に延期させていただきます。読者の方々には大変申し訳ありませんが、来月まで今しばらくお待ちください。

GOODS

フィギュア最新情報

先月お伝えしたフィギュアの最新情報を紹介!(株)トイズワークスは原型師に石塚源(もったらけづる)氏。(有)アルターは爪塚ヒロユキ氏。ちなみに両方ともスケールは1/8で2007年夏ごろの発売予定となっている。お目にかかれるのはまだまだ先だが、期待して待っていよう。

ちょっとイイ話

エグゼリカを作った男たち 番外編/GRA

お知らせのように移植作業真っ最中です。何だかんだいってゲーム作り、最終的にはプログラマーがすべてってことで、今大忙しのHiruneの代筆です。ごめんなさい。と、私もまだまだ残っているんですが。

これを書いている時点ではまだ拝見してないのですが、OTH＆イラストコンテストに応募していただき、ありがとうございます。自分も「オリジナル○○」の類はよく描いたな、とちょっと思い出したり。大人になって忙しくなると難しいから、みんな今のうちにがんばれ!(笑)

今回はクルエルティアです。いつものスーツじゃなくて私服でもいいかと思ったのですが、何のコーナーだか分からなくなりそうなので今回はやめました。

実際の宇宙服は、昔のモコモコしたのじゃなくて動きやすいタイトなものが開発されているそうですね。そう考えるとトリガーハート・スーツみたいなのもそのうち実用化……はムリ?(＾＾;) (GRA)



まんが:GRA

ちょっとイイ話 瓦版

上のまんがで取り上げているお互いの呼び方。ずっと気になってた方って多いんじゃないでしょうか? それと同じくらい気になっているであろう自分の呼び方=一人称。今回はそれを紹介。まんがを読めば一目瞭然だがエグゼリカは「わたし」。クルエルティアは「私」。そして今回まんがでも使われていないフェインティアは、「わたし」を使っている。

ジングルベルはアイドルと一緒！

THE iDOLM@STER アイドルマスター

芸能記者:田渕健康　イラスト:saxyun

街はクリスマスの準備でおおわらわですが、アイドル育成に休息はナシ！ アイドルからのメールをクリスマスカード代わりに、街へ繰り出そう！

アイドルマスター
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2005年7月下旬(稼働中)
■使用基板：SYSTEM256

キミは参加できた!? アイマスシークレットライブ!!

去る11月5日、コロムビアから発売されたDVD「THE IDOLM@STER MASTER MOVIE」と、CD「THE IDOLM@STER RADIO 〜歌姫楽園〜」との連動企画として、発売記念シークレットイベントがパセラリゾーツ銀座にて開催された。歌あり握手会ありのイベントを盛り上げたのは、ラジオでお馴染みのたかはし智秋さん＆今井麻美さん！



あずさ＆千早コンビが、ノリノリでイベントを盛り上げてくれました！



バスローブ姿を披露するなど、シークレットイベントならではの趣向も!?

CD

『THE IDOLMASTER』MASTER WORKS始動！ 第一弾はDVD月豪華シングル！

Xbox 360版の発売で俄然盛り上がっている『アイマス』周辺事情ですが、炎に油を注ぐがごとく、豪華シングルCDが発売決定！

今回から始動する「THE IDOLM@STER MASTERWORK」シリーズの先鋒として発売されるのは、360版の新曲「私はアイドル♡」、「神さまのBirthday」、お馴染みの「THE iDOLM@STER」を収録したシングル。



定価¥1,800（税抜価格¥1,714）
12月20日発売予定　発売元：コロムビア

それに加え、Xbox 360版の先行ゲーム映像や、東京ゲームショウなどで公開された各種プロモーション映像を収録したDVDも付いている豪華仕様となっている！

新曲を歌うのは、左下のジャケットにも登場している春香、千早、そして期待の新メンバー・美希の三人！（THE IDOLM@STERはオールスターバージョン！）。Xbox 360版発売まで、これを聞きながら待つしかない!?



Xbox 360版の画面を先行で味わえるのは美味しい！　限定発売ゆえ、逃さずゲット！

アルカディア×ファミ通Xbox 360合同企画

W@iTiNG ROOM 360

次元唯一のアーケード専門誌と、時空唯一のXbox 360専門誌がタッグを組んで贈る、銀河唯一の合同企画「WAITING ROOM 360」クリスマスはXbox 360本体を購入し、『アイマス』の発売に備えるが吉

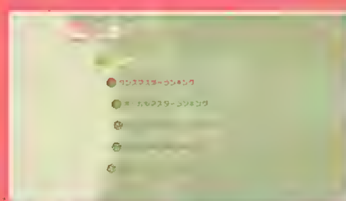






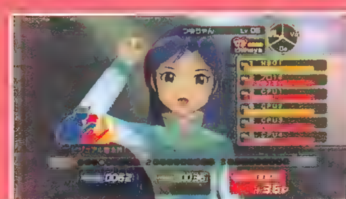
やよい　はう！　気付くともう12月……間も無くXbox360版の『THE IDOLM@STER』、略して『T.I.M』の発売日ですねっ。
伊織　……いまさらのネタだけど、そんな微妙な略し方は止めてくれる？　例の濃い口芸人さんを思い出しちゃうじゃない。
やよい　テレビCMとかやってくれないですかねっ。「アイマス命！」とか言ったりして。
伊織　バカっ！　なんのゲームのCMか分からないでしょ！
やよい　うっう〜、ダメですかねえ〜。
伊織　それより、気になるのは開発進行度よね。まだまだ公開されていない情報がたくさんありそうだけど、発売日に間に合ってくれるのかしら。
やよい　まだ公開されてない情報……。それは、オーディションのCPUユニットに「ギンザドリル」が出てくるとかっ!?
伊織　それは無いわね〜。私たちが出ちゃうと、ほかのプロデューサーさんたちが勝てなくなっちゃうじゃない。にひひっ。
やよい　(……ボーナスキャラだったりして)
伊織　あによっ！　何か言った!?（デコ、キラーンと光る）
やよい　な、なんでもないですよっ!?

速報！ Xbox 360版「アイドルマスター」の新仕様！



Xbox Lieve完全対応！

全国のプロデューサーたちをつなぐネットワーク機能を完備！　現在のトッププロデューサーの情報を参照できたり、トップアイドルのステージも鑑賞できる！



全国オンライン対戦開催！

気になっていたオーディションですが、アーケード版と同じようにオンライン対戦が実現しました！　オプションでオフラインに切り替えることもできますっ。



アクセサリーを購入可能！

Xbox Live上にあるオンラインショップ"マーケットプレース"を利用して、アイドルたちのアクセサリーを買えるの。お年玉を全部つぎ込んで買いなさいよ！

※画面は開発中のものです。

今月の讃えられた人
11月の人気アイドルランキング
（11月10日・765プロ調べ）

メダルゲームをとことん楽しむ!

メダル攻略道場!

ディープインパクトもビックリ!?

伝統あるセガの競馬メダルゲーム「スターホース」シリーズの最新バージョン『StarHorse2 SECOND FUSION』が稼働を開始した。その追加要素をたっぷりとお届けしよう。おまけの対決も必見!?

スターホース2 セカンドフュージョン
■メーカー：セガ
■ジャンル：競馬メダルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2006年11月下旬(稼働中)
■使用基板：——

Text：福田 栅太郎　　取材協力：池袋ギーゴ

StarHorse2 SECOND FUSION™

「スタホ」はココが面白い!

[illegible]

セレブ[illegible]サテライト[illegible]



[illegible]

[illegible]を買ってメダルをゲット! ベットゲーム

「単勝」や「[illegible]」をはじめ、さまざまな[illegible]の[illegible]を選択してメダルをベットし、[illegible]を予想する。当たれば[illegible]が出現するかも? ICカードが無くてもプレイ可能だ。

[illegible]



[illegible]

育成した馬を出走させる オーナーゲーム

[illegible]



[illegible]

「StarHorse2 SECOND FUSION」の追加要素

JRAで週末に開催されるレースをシミュレート「シミュレース」

週末の日本中央競馬会の重賞レースをシミュレートしたレース。レース開催日が近付くほど詳細なデータが追加され、本物に近いシミュレーションレースがゲームセンターで展開される。シミュレースの結果と現実のレース結果と照らし合わせてみるのも面白い。



実在する馬、騎手の最新のデータが詰めこまれるので、実際の予想に役立ててみるのもいいだろう。しかし、残念ながらプレイヤーの持ち馬は出走できない。



年内引退予定のディープインパクトのシミュレースは残り少ない。ゲーセンに急げ!

シリーズ初の「全国ランキング」が始動!

従来の店内ランキングに加え、全国設置店舗のデータを集計した「全国ランキング」がスタート。1日1回毎朝更新され、店舗やPCとモバイル用の公式サイト「STARHORSE.NET」で確認できる。これまでの同店舗でのランキングトップなど、井の中の蛙! 全国のスタホプレイヤーたちに自分の愛馬の実力を見せてやれ!!



獲得賞金や厩舎レベルがランキング対象

厩舎レベル(持ち馬がレースに勝つと厩舎がレベルアップする)ランキングは、プレイヤーのレベルをランク付けする指標となる。

そのほか、プレイヤーを楽しませる新要素が満載!

- ●引退した自己厩舎馬が登場する「殿堂馬レース」開催!
- ●シリーズ初の海外進出、フランス「凱旋門賞」の新設!
- ●サテライト筐体のモニターでもレース観戦が可能に!
- ●無敗の三冠馬「ディープインパクト」参戦!

メダル虎の穴

[illegible]「凱旋門賞」は欧州No.1を決める世界最高峰のGIレース。フラン[illegible]馬場」で開催され、海外競馬場ならではの独特の雰囲気、グラフィッ[illegible]く日本の一流馬が挑み、未だ勝ち星が無い!? いうハイレベルなレース。「凱旋門賞」に名前を刻む馬は、ほかならぬ君の愛馬かもしれない。

モバイル用公式サイト SI.net に登録しよう!

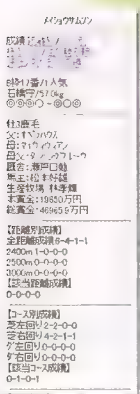
STARHORSE.NET

いつでも馬といっしょ 「STARHORSE.NET」の便利機能

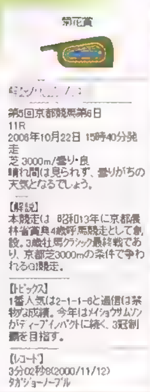
『Virtua Fighter』シリーズの「VF.NET」のように、ゲームと連動した携帯コンテンツが「STARHORSE.NET」だ。「i-mode」、「EZweb」、「Yahoo！ケータイ」に対応し、12月中旬にはPC版も稼働予定だ。ランキングや各種データの閲覧はもちろん、ミニゲームなどもあるぞ。アクセスは、欄外のアクセス方法か見出し部分のQRコードで!

①「シミュレース」の詳細情報を配信

シミュレースの貴重なデータとなる過去の成績や、調教情報を携帯で確認できる。筐体ではシミュレース開催時に短時間しか表示されない情報も、「STARHORSE.NET」なら隅から隅まで閲覧できる。



対称レースの情報や記録だけでなく、出走馬の父母馬など、競馬情報誌顔負けの情報を携帯で読めるぞ。

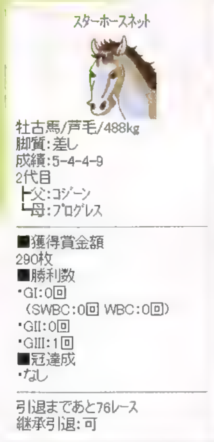


レース解説やレコードタイムなど各レースの解説はもちろん、そのレースにおけるトピックスなども用意されている。

②愛馬のコンディションを閲覧可能

愛馬の「体重」や「成績」、騎手の成績などのをいつでも確認できるのがうれしい。

「STARHORSE.NET」でしか確認できない情報もあるので、戦略が練りやすくなるはずだ。

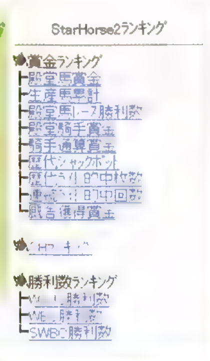


現在の馬体重や成績をチェックすることで、最適の調教方法を編み出せる。

③全国ランキングに対応

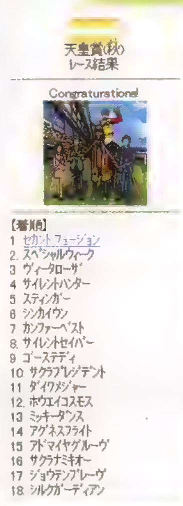
ランキングの変動をいち早くキャッチ

賞金ランキング一つ取っても、殿堂馬賞金や歴代ジャックポットのように無数のランキングが用意されている。ランキング内の自分のポジション、ゲームセンターのランキングでは表示されない21位以下の入賞者も携帯で閲覧できるのがありがたい。



④オリジナルWebゲーム「ミニスタホ」

ゲームセンターで育成している持ち馬とは別に、携帯電話の中でも馬作成から出走まで楽しめるWebゲームが「ミニスタホ」だ。全国対戦でプレイヤー同士が争えるほか、「ミニスタホ」内の賞金ギニーを使って実際の「スタホ2SF」で使用可能なレアアイテムを「アイテム工房」で作ることが可能。とにかくボリューム満点だ!



Webゲームでも原作と同様の勝利の高揚感が得られる。入賞できなかったときの悔しさも(笑)。



ゲーム内容は『スタホ2 SF』をアレンジしたもの。調教やコミュニケーションなどの要素が生かされている。

⑤コミュニケーション機能も充実

プレイヤー間のコミュニケーションを促進する「クラブ」結成機能も公開が予定されている。プレイヤー同士とグループを組み、クラブ名などを決定できる。クラブ同士の競争も白熱すること間違い無し!

馬なりスタホ劇場 プチ池袋GIGO杯(仮)編

11月某日の池袋ギーゴにて、セガ広報にしじまん氏と『スタホ2 SF』対決をすることとなったアルカデ編集部代表のおじゃ&ライター柵太郎。果たして勝負の行方はいかに!?



「やり込んでいる分、僕が勝っちゃいますよね～。何だか悪いな～(笑)」とはにしじまん氏(写真左端)。セガの広報は全員手加減・遠慮を知らないガチで猛者ばかり。勝負になるのか？

古馬を作成し、1時間後に同レースに出走させ着順を競うというルール。おじゃは継承型を「一発逆転」、柵太郎は「堅実」で決定した。



柵・おじゃは「動き平凡」!?

育成方針を定めるも一向に成果が見られない二人。哀愁漂う姿が絶不調を物語る。

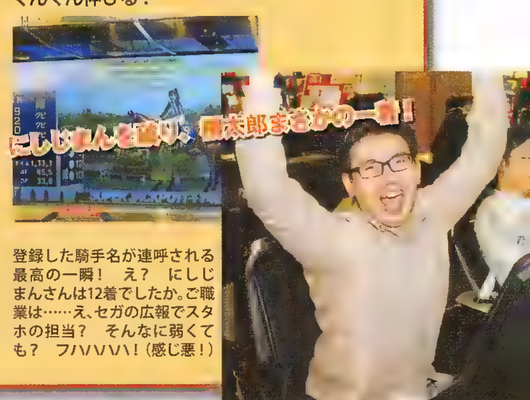


セガ・にしじまんの横綱相撲!!

一方、にしじまんの馬は安定した走りを見せる。その合間にベットゲームでも、しっかり稼いでいた！ 効率良いな!!

最終決戦はGⅠレース!

対決はマイルチャンピオンシップ(1600m)。おじゃの馬は後方に位置したまま伸びず、にしじまん馬も馬体重調整に失敗したのかキレが無い。柵太郎の馬は……距離適正とレース前の調整がうまくはまったのか終盤場群から飛び出し、ぐんぐん伸びる!



登録した騎手名が連呼される最高の一瞬! え? にしじまんさんは12着でしたか。ご職業は……え、セガの広報でスタホの担当? そんなに弱くても? フハハハハ!(感じ悪!)

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャー DXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細めなので本体も狙える。割と簡単。

2006年を締めくくるにふさわしい、珠玉のプライズを一挙紹介！　プライズフェアで見かけた、来年の4～6月に登場する最新アイテムも合わせて紹介するぞ。



クイズマジックアカデミー フィギュアコレクションVol.3

KONAMI／登場中／全3種

大好評の『QMA』フィギュアシリーズ第3弾。白い賢者服に身を包んだシャロンとユリ、そしててちびっ子教師マロンがあなたの物に！



カードキャプターさくら ハイグレードフィギュア パステルパール

セガ／12月中旬登場／全2種

さくらと知世ちゃんのフィギュアが、装いも新たに再登場！　キラキラ輝くパール塗装により、愛らしさがますますアップ‼

新世紀エヴァンゲリオン エクストラモーターライダースフィギュア（セガ別注）

セガ／12月下旬登場／全2種

胸部の"柔らか素材"が話題を呼んだ、エヴァフィギュアのカラーバリエーション。セガ直営店のみの登場なので、欲しい人は要チェック！

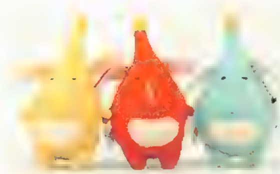




Elebits・プライズコレクション ぬいぐるみ

KONAMI／12月下旬登場／全4種

『Wii』専用ソフト『Elebits（エレビッツ）』のぬいぐるみが早くも登場！　奇妙だけどどこかかわいいElebitsたちを忠実に再現しているぞ。



Elebits・プライズコレクション マスコット

KONAMI／12月下旬登場／全3種

こちらはお手ごろサイズのマスコット。カバンやケータイに付ければ、Elebitsたちが放つ不思議な力に心癒されるかも？

2007年 4月5月6月 プライズ新作レポート

11月に開催された第6回プライズフェアでは、来年の4～6月に登場するアイテムが早くも披露され、会場をにぎわせていたぞ。編集部のオススメアイテムはこちら！

※掲載した写真は開発中のため、実際の商品とは異なる場合があります。

4月



バンプレスト

ガンダムシリーズ パーツコレクション ザクシールド型カレンダー

ザクの右肩を模した万年カレンダー。ほかのパーツのプライズも集めると、ザクの胸像が完成！

キャッチ・ザ・ドッツ ロードランナー

名作アクションパズル『ロードランナー』のドッツ。ゲーム同様、組み立てるのも苦労する⁉

タイトー





セガ

新世紀エヴァンゲリオン エクストラ大冒険フィギュア feat.八雲剣豪

有名イラストレーターとのコラボ企画第2弾。今回は八雲剣豪氏のイラストをモチーフにしているぞ。

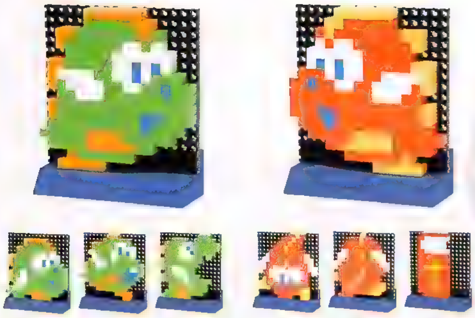
5月



バンプレスト

ガンダムシリーズ DXアグレッシヴポーズフィギュア4

SDで展開されたナイトガンダムが、リアルな体型で登場。その美しさとカッコよさに刮目せよ！



キャッチ・ザ・ドッツ デビルワールド

タイトー／12月中旬登場／全2種

ファミコンの黎明期に登場した傑作アクション『デビルワールド』がドッツになった。プレイヤーキャラクターのタマゴンを再現できるぞ。

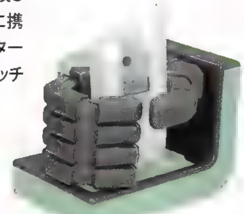


どこでもいっしょ Fun Collection XLHQ木枯らしなのニャぬいぐるみ

タイトー／12月上旬登場／全2種

人気キャラクター、トロのジャンボサイズぬいぐるみ。おなじみのご機嫌な表情と、目を細めて喜ぶ表情の2種類が用意されている。





ガンダムシリーズ ザクマニピュレーター型アクション携帯スタンド

バンプレスト／12月下旬登場／全5種

ジオンの名MSザクの腕を模した携帯スタンド。手の中に携帯を置くと、マニピュレーターがググッと可動! 携帯をガッチリつかむギミック付きだ。



劇場版「どうぶつの森」コレクションぬいぐるみ

バンプレスト／12月下旬登場／全5種

公開を目前に控えた劇場版「どうぶつの森」から、たぬきちやリセットさんたちのぬいぐるみが登場。16センチのお手ごろサイズで、コレクションにも最適!



スーパーマリオブラザーズ おっきなキノコ型貯金箱

バンプレスト／12月下旬登場／全2種

マリオの大好物(?)、スーパーキノコと1UPキノコにそっくりな貯金箱。これにお金を貯めておけば、いざというときのパワーアップアイテムとして役立つこと間違いなし!?



ドラゴンボール 巾着付ドラゴンボール

バンプレスト／12月中旬登場／全7種

亀仙流のマークやレッドリボン軍のマークがデザインされた巾着と、7種類のドラゴンボールがそれぞれセットになっているぞ。



ガンダムシリーズ DXアグレッシヴポーズフィギュア3

バンプレスト／12月中旬登場／全2種

MSをアニメのイメージで立体化するフィギュアシリーズも、いよいよ第3弾。今回の見どころは、ビームサーベルの軌跡が特徴的な、アイキャッチ時のガンダムでキマリ!

6月

パチスロ北斗の拳SE しゃべる! 世紀末最強ダストボックス

ゴミを捨てるとケンシロウの声で名セリフをしゃべるという、ビックリ仰天のギミックを内蔵!

セガ





セガ

新世紀エヴァンゲリオン エクストラアフロディーテフィギュアVer.2

昨年12月に登場したアイテムのカラーバリエーション。その美しさは、まさに愛と美を司る女神のごとし!

めぞん一刻 シチュエーションフィギュア ～おかえりなさい～

響子さんといえば、やはりエプロンと竹箒! 懐かしさに目頭が熱くなること必至だ。



バンプレスト

今月のプレゼント

毎月メーカーさんからいただいた魅惑のグッズをプレゼントするこのコーナー。ご希望の方は72ページの読者プレゼントコーナーを見てください。

クイズマジックアカデミー フィギュアコレクションVol.3	3種セットで1名様
エレビッツ・プライズコレクション ぬいぐるみ	4種セットで2名様
エレビッツ・プライズコレクション マスコット	3種セットで2名様
カードキャプターさくら ハイグレードフィギュア パステルパール	2種セットで2名様
キャッチ・ザ・ドッツ デビルワールド	2種セットで1名様
ガンダムシリーズ ザクマニピュレーター型アクション携帯スタンド(緑)	2名様
スーパーマリオブラザーズ おっきなキノコ型貯金箱	2種セットで5名様

お詫び アルカディア12月号(No.79)のプライズワンダーランドに誤りがありました。AMショープライズ新作レポートの部分で、「機動戦士ガンダムSEED DESTINY シチュエーションフィギュア」と「機動戦士ガンダム 第08MS小隊シチュエーションフィギュア」の上に「セガ」とありますが、正しくは「バンプレスト」です。また、「月面兎兵器ミーナ エクストラフィギュアVol.3」の上に「バンプレスト」とありますが正しくは「セガ」です。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。


結婚へつながる、赤い糸。
O-net
結婚への近道って、
本当にあるんだ。
会員数No.1のオーネットなら、理想の人にたくさん出逢えるはず。
オーネットの会員数は55,331人、業界No.1。年間の23,628人の方々が新しい出逢いを求めて入会されています。
そして延べ70,188人ものしあわせが生まれました。この実績は、あなたへ贈ることのできる信頼の証です。
◆会員数 55,331人(業界No.1)
◆成婚退会者数 70,188人
あなたの赤い糸は、オーネット。
まずは無料の「結婚チャンステスト」で、確かめてみてください。
arc@onet.jp
0120-13-5029
http://onet.jp
オーエムエムシー

enterbrain ファミ通DVDビデオ ファミ通.com特設ページにて、DVD番外編・対戦映像を配信中!



ファミ通DVDビデオ最新作『三国志大戦2 DVD 将星演武』ついに登場!

『三国志大戦2』を彩る将星たち。覇道と権謀をめぐらし、圧倒的な力で見る者を惹きつけてやまない彼らの演武を、DVD2枚にわたって収録! 入魂の将星演武、とくとご覧あれ!! <Ver.2.01完全対応>

頂上決戦



全国にその名を馳せる君主たち。彼らトップクラス同士の戦い、全27取組を収録。すべてを【ゲーム画面+手元画面】のマルチ画面で構成し、さらに副音声にセガ・西嶋氏とブンブン丸による解説を収録。名君主による華麗な技と駆け引きをご堪能あれ。

バトルレクチャー



自城乱戦系テクニックから、壁突撃、槍撃、攻城系テクニックまで、様々なデッキで有効なテクニックを、ゲーム画面と手元画面を交えて指南。すべてのテクニックを体得し、覇王へと至る道を邁進せよ!

大都督栄斗 香港遠征記



あの大都督栄斗が、海を越え香港へ! 三国志の英雄達が駆け抜けた地(の近く)——そこで彼を待ち受けていた試練とは? 地獄を見せるか、はたまた見せられるのか!? 大都督栄斗、新たなる伝説の幕開けがいま、ここに!

NOW ON SALE!

DVDビデオ2枚組 標準価格 ¥3,990[税込]

EBDVD-00020/片面二層×1枚 片面一層×1枚/COLOR/MPEG2/複製不能/4:3
1.オリジナル 2.副音声解説 DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ NTSC 日本市場向

商品のお問い合わせ先:〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL:0570-060-555(代表)
通信販売のお申込み先:【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail:cs@eb-store.com
カスタマーサポート:TEL:0570-060-555 受付時間/12:00~17:00(土・日・祝日を除く) E-mail:support@ml.enterbrain.co.jp

eb! STORE アフィリエイトパートナー募集!
アフィリエイトプログラムに参加して、あなたのサ……がりません。実績に応
でエンターブレインストアを紹介してみませ……られます。参加お申し込み
なたのサイトのリンク経由で商品が……からどうぞ!
売上に応じて報酬をお支払い……
http://www.eb-store.com

SEGA

三国志大戦2全国大会

覇業への道 ~龍虎の叱咤~

我が志、千里にあり!!

10月22日に開催される三国志大戦2全国決勝大会の模様を1回戦からの試合を全て収録。
さらに、前回大会優勝者"荀銀STO"のバトルレクチャーや、隠しコンテンツとなっている「10分でわかる三国志の世界」など内容充実!!
初回封入特典には島本和彦先生イラストのExカードNo. 009「孫策」が封入!!



希望小売価格5,040円(税別4,800円)







12.21 DVD ON SALE

セガのプライズグッズが当たるアンケートハガキも封入!!

大会情報はここ!!
http://am.sega.jp/
グッズを買うならここ!!
http://segadirect.jp/
セガのプライズ情報はここ!!
http://segaprize.com/



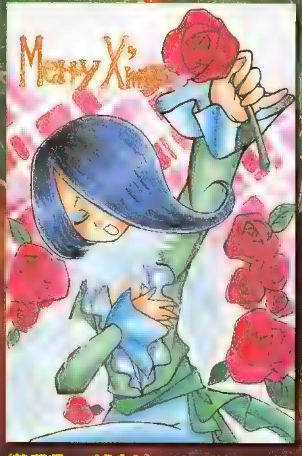
HSB-0064/片面2層/2枚組/約380分(予定)/COLOR/DOLBY STEREO/4:3
本商品に関するお問い合わせ先
フリーダイヤル:0120-780-215(平日10:00~12:00/13:00~17:00 祝祭日除く)



(岡山県　中村呼次男君)
☆神聖なるクリスマス特集1枚目は[illegible]ってシケギャグスタートなのかー!?



(神奈川県　柊かえでさん)
☆12月24日にアテナを使うとこの[illegible]る！　というギミック希望[illegible]



(静岡県　べえさん)
☆聖夜こそナルシーに[illegible]



(神奈川県　煮炊く君)
Ⓗハッピークリスマスの[illegible]

読者が創るゲーセンの未来
Arcadia Frontiers
アルカディアフロンティアーズ



(香川県　薫井ユウさん)
☆師だけではなく天使も走る!?
この季節になると忙しくなりそうですね！



(千葉県　RYO君)
Ⓗ年々、サンタ衣装が薄着になってきているのは気のせ……いや、むしろOK！

深まる秋を大突破して、季節はもはや冬同然！　誌面で紹介されていた期待の新作が次々と稼動を開始するシーズンなので、最寄りのゲームセンターでこまめにチェックすることをオススメします！　モチロン、ニューゲームで遊んだ後はここ、「アルカディアフロンティアーズ」(通称、A-Fro)に投稿するのが、紳士淑女のゲームライフだッ！

田渕健康：172-174ページ(アフロCMYK)、福田榧太郎：177-179ページ(グレースケール。)、カイゼルちくわ：175-176ページ(解放区)／180-181ページ(大瀑布)

A-Froメア・ビフォア・クリスマス

年に一度のお楽しみ、クリスマスのシーズンが今年も強制的にやってまいりました！　気の合うゲーセン仲間はもちろんのこと、普段は憎いライバルのあんちくしょうにも「メリークリスマス！」の一言をかけてみてはいかがかな!?　ほんのりと幸せ気分に浸れるはずなのさ！



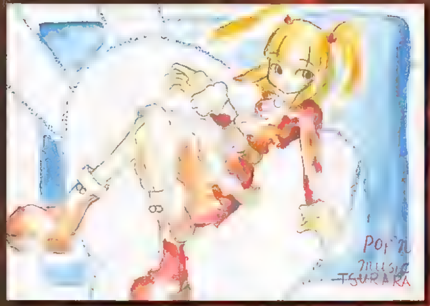
(神奈川県　[illegible]さん)
☆兄妹水入らずのクリスマス[illegible]



(東京都　[illegible]月君)
☆バトル続きの手[illegible]のもいいですね



(新潟県　佐倉伸工君)
☆エグゼリカクリスマス仕様！
違和感無いカラーリングだ！



(埼玉県　halpockさん)
☆サンタに恋した女の子は[illegible]ものです！



(青森県　[illegible]さん)
☆今年もサンタさんが[illegible]ヨ〜(中身はカレル人形)





(福岡県　[illegible])
☆スペクトラルシ[illegible]え〜と祈[illegible]



(富山県　[illegible]月さん)
[illegible]

A・Fro回覧板　名前の後にAマークが付いているナイスな投稿者さんは、特製図書カードプレゼント！　また、キャプションの頭にⒽマークが付いている投稿者さんは、ホームページをお持ちであることを表しています。リンクはアルカディア公式サイトに掲載してありますので、余すこと無くチェックしてみないか？　・http://www.arcadiamagazine.com



(岩手県　せつそんさん)
Ⓗちょっぴり気弱なサンタだけど、プレゼントの愛情度は負けてませんよっ！



月那弥さん)
さすがにポップン系ク ス部門は強かったです！



(群馬県　NAGA君)
Ⓗ雪の中の青い鳥——。清冽さが引き立ちますね。



(　　県　イナゴさん)
誕生日が同じ ですよね。



(新潟県　桐嶋清さん)
二人、クリスマス仕様でお届け！ トナカイにも注目してあげて！



(神奈川県　林裕二君)
☆サンタ衣装も悪くない！ めんこいギアは狩れまいて。



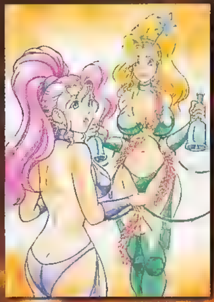
(東京都　有葉貴重君)
☆リムサンタ＆閃丸トナカイ。 クリスマス会を思い出します。



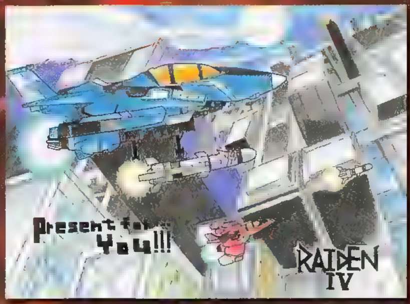
(神奈川県　　寺嵐さん)
Ⓗチェ・リムもアフロに初 ！ ですけど(笑)。



(愛知県　藤海ゆかさん)
Ⓗ赤い羽織が実はクリスマス向きだったとは ってハートウォー のですよ。



(東京都　　)
☆解説しよう！ ちの名は キ ロルとプレン 以下次号)



(　県　crown君)
ルベルを切り裂いて雪が飛ぶ！ く受け取っ……てええええ!?



(愛媛県　蜂子さん)
☆緑髪を全員集めてみました！ 赤スクミズも当日限定でアリ。



(岐阜県　夕清さん)
☆セット イヤーも しま ました。



(鹿児島県　NATSUTO君)

次号は早くもニューイヤー特集



(宮城県　フジシロさん)
・クリスマスの熱気も覚めやらぬうちに、次号のA Froは新年特集！　アフロスはみんなからのお年玉を待ってるぞ！

A・Fro回覧板 「次は新春特集!」とか告知しておりますが、この原稿を書いているのは10月下旬であり、つい昨日まで東京は夏日だったという事実。このように、投稿の世界は2カ月3カ月先を読むのが重要! 季節ネタを投稿しようと試みている方は、掲載される2カ月先を見越して行動するといいでしょう。例えば、1月末発売号に載せたいなら、12月の締め切りまでに投稿すると間に合うのです。

カラーの殿堂 アフロCMYK

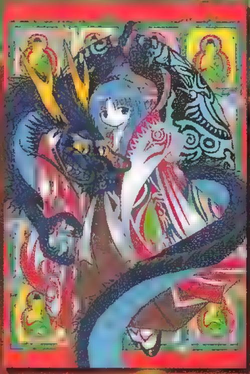
アーケードゲームを題材にしたカラーイラストを一挙掲載！ 常に人気のレギュラーコーナー「アフロCMYK」はコチラです。新旧不問、ノンジャンルで投稿を受け付けておりますので、初投稿を志す皆さんは、まずはこのコーナーにチャレンジしてみるのもいいかもですよ！



（大分県 キラリサさん）
☆虹をバックに飛び出せレッツゴー！ 見てるだけで元気貰える1枚です。



（兵庫県 ヒナアシミネコさん）
☆これからも広げていってほしいXepherの世界。期待している人も多いのでは!?



（大阪府 [illegible]）
☆烈音の東方守護！ その調べは流麗にして華美。



（北海道 よじさん）
☆だれかと思えば……魔法[illegible]ル[illegible]してるじゃないのさ！



（大阪府 YU☆3君）
☆最近は携帯専用のアプリなどでも活躍中！



（[illegible] 武術師某さん）
☆ちか[illegible]めんご[illegible]ぎるよ！ 半ズボンが肝。



（[illegible] 湿井川天祐さん）
☆[illegible]は使い手次第で信じられない動きをするキャラです。



（東京都 田中トムさん）
☆何ともいえぬ存在感&オリジナ[illegible]



（京都府 蒼い疾風君）
☆大瀑布の常連がカラーに[illegible]田！ [illegible]



（兵庫県 夜空レインさん）
☆"GET WILD"に続く[illegible]楽しみだよね！



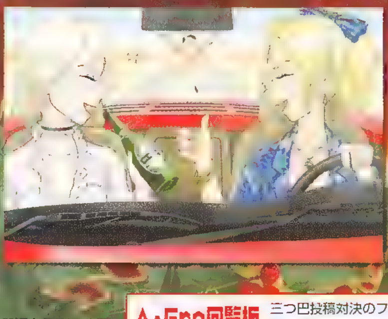
（山形県 白連君）
☆海の向こうでは新作「アーマゲドン」発売。日本にもその余波は来ちゃうのかい!?



（神奈川県 itotin君）
☆迫る戦は[illegible]か。再び始まる鮮血の夜に[illegible]！

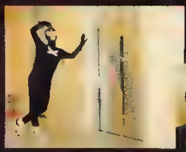


（大阪府 J・Bさん）
☆ソロとグループ、どちらもオマカセ！ というのが[illegible]の[illegible]みだよねー！



三つ巴バトル罰ゲーム決行！ その名も ナイスボム仮面2006

君知るか!? かつてレアポ○モンよりも希有かつすこぶる伝説っぺえ存在として一世を風靡した「ナイスボム仮面」を!? UMAなみにその存在が疑問視されていたナ仮面であるが、実はアルカディア編集部に今なおお生息していたのだアッー！ メガネはマスク扱いになるのか？ という疑問に対し「メガネはマスクにフクメン」とSGを漏らしたばかりに、三つ巴企画バトルで敗北した。







現在もアルカディア編集部でガッツリとワーキングナウなナイスボム仮面。エンブレ玄関でフィギュアを見て和む顔がどことなく板尾○路似。

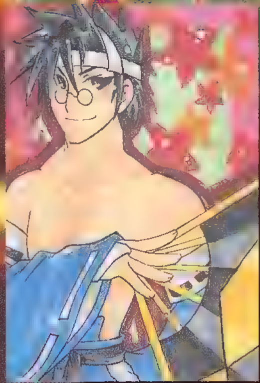
A・Fro回覧板 三つ巴投稿対決のフィニッシュを勤めるべくやってきたナイスボム仮面2006。その正体は謎にして秘匿にして極秘であるが、勝負の厳しさが読者諸氏に伝わったことと思われる！ しかし、非情にも三つ巴対決はまだまだ続いていくのだ！ 来年も開催は決定しているので、読者の皆さんは「次はこのネタで対決してくれ！」というアイデアがあればどしどしお寄せいただきたい。

A-Fro リバレーションズ 解放区

新作続々登場で、アフリバにも波乱が来る!?

GGXX あつまれ

『ΛCORE』の発表で、一気に加速する当コーナー。今後もさらなる領地拡大を目指し突き進むしかない!?



(愛知県　神崎順紀さん)

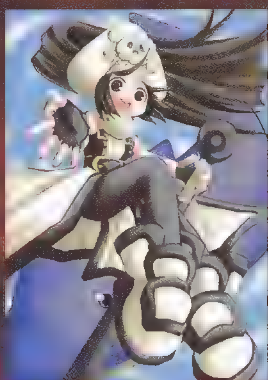




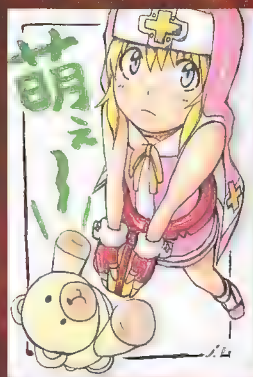
(PAYPAY君)
☆「ΛCORE」ではどれだけ暴れ回れるか注目!　かまっちゃならんもの料理してません!?



(大阪府　ぺろコロさん)
☆青空の下、さわやかカワイく。もはや立派な快賊団の顔!?



(東京都　桜間優希さん)
☆「GGXの白メイ復活希望！」とのこと。新カラーの登場にも期待大です!



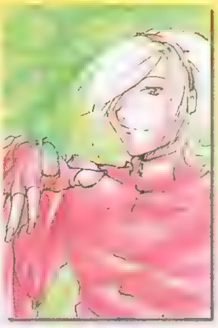
(東京都　てるてる君)



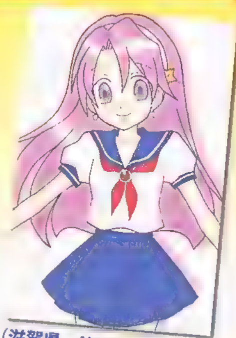
(群馬県　FREEさん)
☆新作を前に、プチ醜い争いで今月は…君たち、バケツ持って背景に立ってな…

KOFっ子 TORNADO

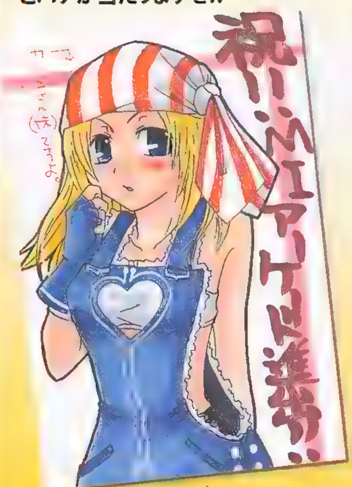
なんと『XII』と『MI REGULATION A』、二つの新作が同時発表されたKOF!　こりゃ投稿でも盛り上げんとバチが当たりますぜ!?



(東京都　大沼由実さん)
☆緑と紅、妖美の競演。『MIRA』での活躍に期待!



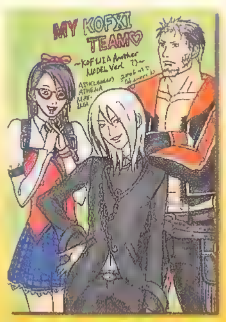
(滋賀県　NAN・Cさん)
☆毎回新衣装が眩しいアテナ。衣装を予想するのも楽しみ!?



(新潟県　にょろりさん)
☆ついにリリィ・カーンがアーケード作品にも!?　間違い無く兄より人気が出そうですな!



(秋田県　keiさん)
☆『XII』での動向が気になるこのご婦人。アッシュとどう絡む?

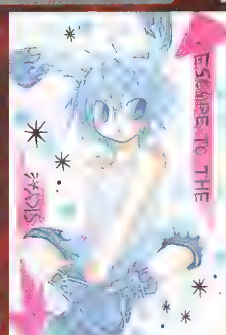


(山口県　西河"AYU" LOVE"貴教君)
☆マイチームエディットこそ、KOFの華 あの楽しみが再び!

宇宙刑事 ギジン

擬人ダイナミックといわんばかりに、非人間キャラを擬人化!　そんな不思議時空がこちら。

「ESCAPE TO THE SKY」のウサギ(GF&DM)



(東京都　神無月夜華さん)
☆TERRAの名曲を擬人化!　生意気っぷりがちゃんと残ってます(笑)

黄龍(ポップンミュージック)



(東京都　青い神さん)
☆カリスマ・ポップの原型を見…

A・Fro回覧板 まさかKOFだけでも2タイトルの新作同時発表があるだなんて、だれが予想できたでしょう!?　と興奮冷めやらぬ人も多いと思いますが、ちょっと待った覇王至高拳!(激ツッコミ)「アフリバ」では新作以外のタイトルでも、コーナーを立ち上げることが可能ですよ?　ここでアンチ新作の旗を掲げるのもまた勇気。皆様の今後の動向、見守らせていただきますぞ!

アフロDEモード

ウィンタースポーツではっちゃけ運動会の巻

アーケードゲームキャラのおシャレ魔女空間、それが当方！　今回は冬競技の装いに着飾っていただきましたよ～。



次回のテーマは……「節分」!!

惜しい!!　コーナー枠予備軍

「アフリバ」では毎月、熾烈なコーナー枠獲得争いが……。その中から今月、惜しくも敗れたコーナーを紹介！　次回こそはと奮起セヨ!!

A-Fro CM大賞



マジアカ美術倶楽部



（青森県　ユババさん）

キャリっ子学院



コーナー移動のお知らせ!

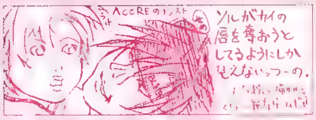
当「アフリバ」でも屈指の人気を誇る「三国投稿演義」と「旋光の輪舞 LIGHT SCAMPER」。攻略ページの方で投稿コーナーが始まりましたので、A-Froではしばらくお休みとなります！

「え、知らずにA-Froあてに送っちゃったよ!?」なんてあたふたボーイズ&ガールズはご安心あれ。全作品は各攻略ページの担当者に渡してありますゆえ、そちらのコーナーで掲載される可能性が大です！

独立したこれらのコーナー、今後も投稿で応援をヨロシク！

A・Fro回覧板　今回の「アフロDEモード」の募集テーマは、「節分」!　国民的行事にふさわしい衣装で、アーケードゲームキャラを着飾ってあげてください。イラストはキャラのみで、背景は一切描かず白紙状態のままでOKですぞ。あ、もちろんもともと虎柄のロン（獣化）に虎パンツとか、虎つながりで亜也虎とか、女性キャラに水着同然の鬼衣装とかはナシだぞ!　絶対だ!!

アフログレースケール。



（岩手県　きのえとら君）

アンケートハガキ1枚、携帯のメール1通から参加できる素敵コーナー「アフログレースケール。」がスタートいたします。モノクロページですが、想像力というペンキでアナタ色に染めてくださいネ♡

男女問わず、マナー良く

11月号の秋風たんぽさんの投稿への感想です。ゲセで男性に声をかけられて同時プレイを求められた……とのことですが、プレイしようというときに隣に立たれたりすると困りますよね。

断りづらくもなりますし、困惑されたかと思います。特に相手が男性で、さらに年上っぽいと、トラブルになる可能性を恐れて、無視したり嫌だと言ったりできないというのが女の子の本音かもしれません。

このようなケースで、相手がまだこちらの言うことを聞いてくれそうなら「ごめんなさい、でも今日は～を練習したいのでまたの機会に……」、「あ、しまった。100円玉無いや。両替してくるのでお先にドウゾ！」と言いつつ去るなど、遠回しに断るのも一つの手段かもしれません。

また、このように場を濁されたら、相手はその気ではないと察してあげてくださいね（笑？）。逆に男女問わずマナー良く話しかければ、お友達になれるかもしれませんし、ね？

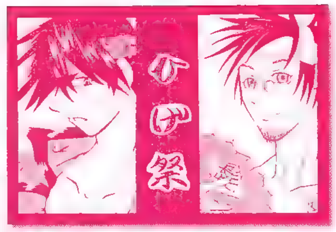
（兵庫県　アルルハイジさん）

☆同性の方よりソフトな断り方のアドバイス。他人の立場や状況を尊重し、居心地のいいゲセ環境を！



（東京都　有葉貴重君）

☆覇王丸の髭が3Dで蘇る日も近い！　やっぱり河豚毒で剃っているのかしら。



（広島県　天峨桜丸君＆温井川天祐さん）

☆闇慈は手入れが行き届いている感じですが、ソルは無精髭っぽい。今年のヒゲフェスは豊作だー。

レアリティーの必要性とは？

今さらながらゲーセンのカードゲームの排出カードのレアリティー設定なんていらないと思いませんか？　コレがなければコモンばかり無駄にダブルこともなくなるハズだし、他プレイヤーとのトレードもスムーズにいくと思います。

何より、そのほうがいろいろなカードを使って自由にデッキを組むことができるはずです。

開発者側はもう一度レアリティーを設定する意味を考えるべきです。プレイヤーにカードショップで買った方が早いとか思わせないでほしいです。

（神奈川県　モーケー君）

☆レアカードを引く喜びとレアリティーによる制約。いい面・悪い面を踏まえ、多くの楽しみ方を享受できるゲームを作ってほしいですね。



（大阪府　J・B君）

☆曹彰（さりげなく髭）、曹植、曹丕の三傑。愛さえあればレアリティーの差なんてっ。

12月号こんま様の『ドラゴンクロニクル』の魂化に関する投稿を読んで、僕も愛竜「エンシェル」と別れた時を思い出しました。

能力が衰えてきたころ、次の世代のためにと魂化させましたが、別れ際は本当に辛くて泣きそうになりました……。命の何たるかを教えてくれた『ドラクロ』に感謝!!

（愛知県　御影道行君）

☆愛竜たちと心を通わせた日々は、多くのプレーヤーたちの心を動かしたようです。いつまでも忘れない！

メカ娘今昔物語第一夜



（新潟県　佐倉信士君）

世界のメカ娘を集めた祭りがスタート。2006年のトップメカ娘でしょ。



（東京都　大沼・V・由実さん）

・ブレイジングスター の麻雪！「連射装置があると超強いッスよ」とは編集Ｊ・Ｋ氏の感想

投稿初心者STEP UP列伝

なぜなに投稿者クエスチョン

Q.

A.

A・Fro回覧板 文章投稿次々号のテーマは「僕の私の○○デビュー」であります。今まで音楽ゲームしかプレイしたことの無い人が「ドライブゲームデビューしました!」とか、「『三国志大戦』デビューしました!」などと自分からネタを作りやすいテーマかも？　もちろんテーマ以外の文章投稿もガンガン募集中。新作ゲームのプレイ感想、やり込み体験、妄想小説まで何でもきやがれーっ

今月の文章テーマ「私のゲームグッズ」

今号からスタートしたテーマ付き文章投稿に、多くの投稿ありがとう！　マイグッズの思いを感じるべし！

僕のお気に入りのゲームグッズは、友達の絵師に描いてもらった『QMA』のユリのケータイ待ち受け画像です。

きちんと自分の好きなポイントを押さえて描いてくれたり、描いてくれた友達の独自の雰囲気があったりして、世界に二つと無い大切な宝物となっています。ケータイを開けると、そのイラストがいつも拝めるので、ついついにやけてしまいます（笑）。

（千葉県　バルルルン兄さん）

☆オフィシャルグッズだけが宝物にあらず！　手作りグッズは独特の温かみがありますよね～。画像データで送ってくれ～い（笑）。

かつて忠勇無双のZUNTATAファンとうたわれし（うたわれてねーってば）私にとって一番の自慢は、現在も保有しているタイトーのサウンドチームZUNTATAのCDの一つ「ZUNTATA HISTORY L'ab-normal 2nd」にて候！

というのもこのCD、ZUNTATAファンクラブ会員の投票によって製作されたベストアルバム「ZUNTATA HISTORY」シリーズ三部作の一つなのです。しかもアルバムには、その時私が推した曲が収録されているだけでなく、私を含むファンの皆様から寄せられた熱いメッセージがインストに掲載されているからです！

ちなみに、このインストには私のメッセージを二つも載せていただきました。私はこのCDを当家の家宝とし、末永く子々孫々に伝えてゆく所存でございます！　ヌハハァーッ！

（富山県　宙遊夢想の道楽斎君）

☆収録BGMがオリジナル音源なのがファンにはたまらぬこのアルバム。現在も販売中ですので、Z-FREAKSならずとも必聴もの！

私のゲームグッズ自慢、それはナムコの広報誌「NOURS」（現在は「B・NOURS」）の読者プレゼントで当たった二つのグッズです。一つめはNOURS Vol.47で『ドラゴンクロニクル』のぬいぐるみ3種セット当選。今は車に乗せて運転のお供にしています。二つめはB・NOURS Vol.01で『太鼓の達人』のDVD・クリアファイル・ステッカーの3点セット当選。これは欲しい、と思って応募したら一カ月くらい後に届きました。当選したのもうれしかったのですが、応募時にハガキに書いた質問に答えてくれたのもうれしかったです。

これらの当選の喜びを忘れないでいる間は、私はゲームが好きだと言い続けられると思います。ゲームグッズが当選したときの喜びは、好きなゲームをクリアしたときの喜びと同じくらい大きいですから。だれが何を言おうとゲームプレゼント応募はやめられませんよ、カッカッカッ（←どんかつ調）。

（青森県　ことねしおんさん）

☆メーカー広報誌はお宝がよく当たるという都市伝説が！　プレゼント担当者への一言などあると、じーんときてしまうものです。

今回、皆さんに紹介する一品は、「世界に一台、アルカディアオリジナル仕様ボードマスター」（原文ママ）です！

正面ド真ん中に金色に輝くアルカディアロゴパネルがまぶしいこのコンパネ、2000年7月号で行なわれた「街頭電脳遊技エキスパート検定試験」なるアーケードゲームに関するクイズの懸賞商品のうち、最高難度であるレベル5のプレゼントとして頂いたものです。

がしかし！　言葉で表すとシンプルなものの、このクイズ、一例を挙げると……、

「仲間外れは？　①ブランポップ　②フリーキック　③スーパーピエロ」

などと、作品の画面確認、単語理解すら困難なものがある始末。某なんたらコード解読に匹敵する難問珍問に何度も挫折しかけたものの、家宝として半永久保存中のゲーメストバックナンバーを紐解きつつ、空欄を埋めていきました。全問を解き終えた瞬間と、問題文中に誤植を発見したときの脱力感は、今でも鮮明に覚えています。

このコンパネ自体のレア度もさることながら、アーケード界に関わる難問に挑戦し、それを克服した血と汗と涙の証として、私の中では現在ランクトップの宝物です。

今後、アルカディア10周年の際には、第2回検定などいかがでしょうか？

（群馬県　NAGA君）

☆ライター＆編集総出で作ったオリジナルクイズ、解ける人いたんだ（オイ！）。すご過ぎるぞNAGA君！

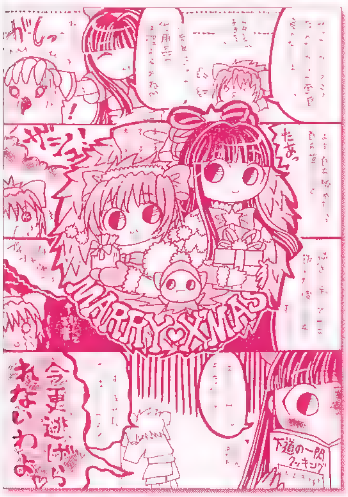
冗談はさておきまして、賞品コンパネってこんなデザインだったのか　貴重な写真に大感謝です　編集長、また検定やりましょうぜ！



（神奈川県　天川君）
☆次回作にマガキと紫怨がどう絡んでくるか、気になって仕方がない！



コンパネに目録貼り付けたたけやないの！　うちの編集部も昔はヤンチャだったなー。



（青森県　水玉うるるさん）
☆モザイクかけた方がよかったかしら……。みんなでメリー苦シミマス！

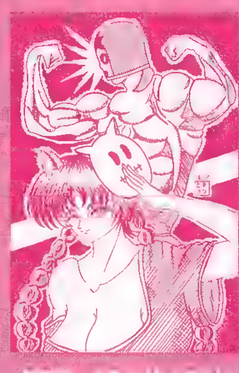


（静岡県　あいのさん）
☆投稿というクリスマスプレゼントを毎月送っていただける我らは幸せもの！

読者発企画　イロモノ合衆国

[illegible]のイロモノによるイロモノのためのコーナー、それがイロモノ合衆国NA・NO・DA!!　[illegible]言うと、イロモノを[illegible]

[illegible]



A・Fro回覧板　晴天バースト君のように、開拓精神にあふれる投稿は大歓迎です。皆さんもどんどん「こんなコーナー作ってよ!」と提案しちゃってください。細かいルールまで設定する必要はありませんが、コーナーの具体案や宣言文などが添えられているとアピール度は大!　「提案したはいいものの、ハガキが来なかったらどうしよう」なんて後ろ向きなことじゃだめだ。まずは立ち上げてみんしゃい!



（群馬県　斬妖君）
☆のーみそこねこね、脳内たこパズルのヒロイン。
肩がたこさんウィンナー風～



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆今月の眼鏡四天
なぜみんな困っているのだろうか……

『アクエリ』ファンの雄叫び

「やった～これでいつでもがんまとつばさといっしょむにゃむにゃ……はっ⁉　夢かぁ……」なんて朝を何回迎えただろうか。

僕は中学時代までは地元のカードショップで、大人のお兄ちゃんたちに交じって『アクエリアンエイジ』で遊んでいた。青白イニシアチブデッキを愛用してたなぁ。中学卒業のとき、お祝いにって「卒業式」のカードもらったりしたっけ。

高校時代は音ゲーに没頭していたけど、『アクエリ』のカードは捨てられず、相手もいないのに残っているカードでデッキを作ってみたり、学校見学とかで遠くに行くとついショップ探してシングル買っちゃったり。でもゲーセンとTCGの両立は難しかったり無理だったり……（涙）。

そんなこんなでよくゲーセンに『アクエリ』が入る夢を見た。いっそゲーセンに『アクエリ』がきてくれればなぁ、とか考えながら店に入ると見事な水色の『MJ3』みたいな（？）テーブルが‼　……という夢。でも結局のところ夢は夢で実際ありえなくて……とか、ため息な毎日だったんですけどッ！

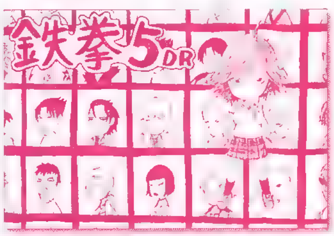
ついに来る！　アーケードに！　『アクエリ』がッ！　ずっと待ってましたよ～！　しかもアルカデの記事のTGSの写真よくみたら……マイパートナーサンダーボルト“東海林翼”くんがいる じゃあない ですかッ！　来たコレ！　問題はマイダーリン（笑）、サイキック・ウェポン“γ”たんがいるかだけだッ！！

ほかに問題は、あ、お金が……いやさ、やっぱTCGはお金かかるし。今のうちからバイト 始めようかな～　あ、あとついでに翼とγとセキュアロイドとシールドサラリーマン無限回収中です。よろしく。

（岩手県　ぱむぱむ君）
Ⓗまさに「夢にまで見た」というところじゃのう。自分の分身として戦ったカードがアーケードでも使えるとなれば、モチベーションも上がるというもの。盛岡の24時間ゲーセンに入荷されたら……住むしかない？

最近ファッ○ンな某漫画「デトロイト・メタル・シティ」にハマッたのですが、ギタドラにギター振り回しぶっ壊しまくるバージョンは出ないだろうか？　全国のパンクorメタルorラウド好きは、そういうの演奏したいヤツ居るだろぉな！

（神奈川県　さにょろ君）
☆楽曲「あの娘を○○○」なんて、ゲーセンで弾けないでしょうがっ。



（東京都　てるてる君）
鉄拳デフォルメの妙
飛鳥さん、目が獣になっています、こええ

MM無理想無解決ターボ

「クイズ機動戦士ガンダム 問・戦士」は半端に英訳すると『問・ファイター』であり、セガの格闘ゲームですか？そんなツッコミが来ることに今日も震えつつ、「MMターボ」は今日も堕ちていくのだった。

11月号158ページの「アフロDEモード」のふじたに[illegible]さんの作品は「マロン先生」じゃなく「クララ」の気が――。「GLASSMANIA」の方々から総ツッコミを受けそう。

（兵庫県　V.B君）
☆[illegible]

11月号の[illegible]いるはとかミオとかターラ。なんか巨乳率高くないですか？

（栃木県　[illegible]さん）
[illegible]

『三国志大戦』シリーズで、反計系をこれ以上弱体化させないようセガをつっついてください。近くのゲーセンに『三国スト[illegible]ーム』が無いです。

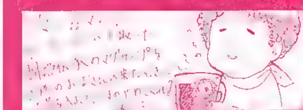
（埼玉県　宮本君）
☆[illegible]

電車に乗っていると走行音の「タタン、タタン」が「他単、他単」と聞こえます。もう自分はダメでしょうか？

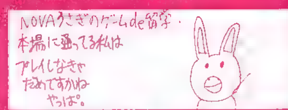
（埼玉県　48位の他単君）
[illegible]

ふと思ったこと。アルカディアに女性編集部員はいないんですか？

（東京都　[illegible]元君）
☆リアルにいません。以上。



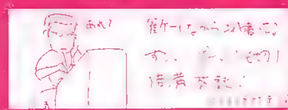
（岩手県　たんたるさん）
[illegible]



（神奈川県　ゆっくさん）
[illegible]



（滋賀県　[illegible]路さん）
☆お守り代わりにずっと[illegible]



（東京都　明人改め69[illegible]）
☆そんな武勇伝[illegible]……



（新潟県　にょろりさん）
☆[illegible]



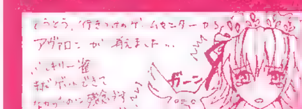
（三重県　京也さん）
☆[illegible]Rカードですな、[illegible]



（佐賀県　ヒジコ。さん）
[illegible]



（鹿児島県　5丁目君）
☆[illegible]パソゲーみたいですね



（佐賀県　モサ子さん）
[illegible]



（愛知県　[illegible]行君）
☆SG[illegible]月[illegible]なのに[illegible]もう。

A･Fro回覧板　「クレスケ」のコーナーMMターボではアンケート葉書の自由欄や、投稿作品の隅に書かれたなにげ無い一言が光の速さでサルベージされます。あまりうかつなことを書くと、親兄弟や親戚一同、会社の上役から思わぬツッコミがくることも。掲載されたくない、けど書きたい独り言は「これは掲載しないデネ」と添え書きしておいてください。

アルカディア大瀑布

「グレスケ」ではちょいと先生扱えません！　という、モノクロのオモロ汁満載投稿が集まるのがここ、ローグギャラクシーこと「大瀑布」。今月もカオス理論のその先を目指し、ただひたすらにステキング移動で公道を迷惑考えず突き進む、そんなカンジの進行で参りましょう。

いただきましたぁっ！



吉☆光です〜〜!!!

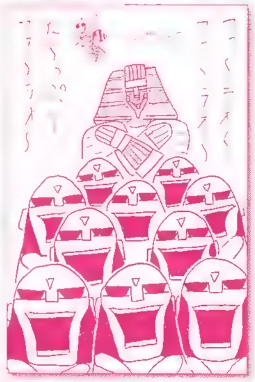
（福岡県　武術師某さん）

A-Fro漫画道場

漫画は心の栄養剤！　というワケで炭水化物より漫画が恋しい世代に送る、アーケードゲーム漫画の殿堂がこちら。



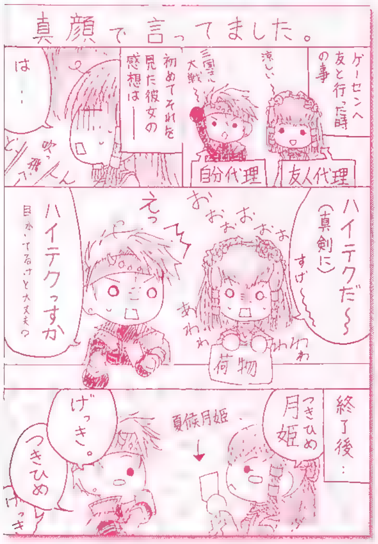
（三重県　睦月那弥さん）
H現在は完治とのこと。よきかな。隻眼の睨みは試したでしょうな？



（長野県　LEG君）
☆ひぃ、ファラオがやって来るッ!?　脳裏から離れぬ戦慄の旋律ですな



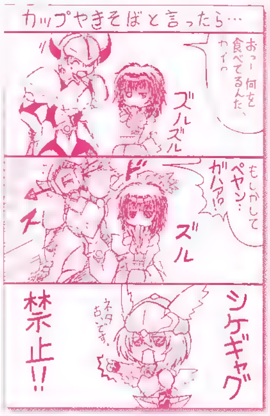
（東京都　西村もつ君）
H新作発表を祝うフリの1枚。取れなければ、飛賊ではなかった悲劇



（北海道　くらげさん）
☆そう、ゲーセンは最新技術の市場なのさ！　ご友人は「げっき」100回復唱の刑で、



（大阪府　天丼さん）
☆コアが過ぎると思う以前に、大阪在住の天丼さんがなぜ岩手弁に詳しいのか問いたい罠。



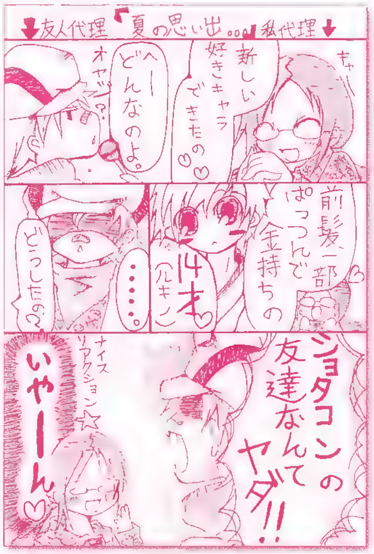
（東京都　ゲコゲさとる君）
☆ネタはさっぱりヤングじゃねぇッ!?　女神様、いいツッコミです。



（新潟県　佐倉信士君）
☆「SGと気付くのに全米が30フレーム遅れた！」（裏面）……反撃確定やん。



（千葉県　桃源☆郷君）
（家庭用で確認）……あ、あらまッ　こんなところに開発者の隠れた愛と労力が!?



（青森県　NOT!ショタコン陸さん）
ちなみにこの友人は普通のお方、とのことです
普通の子はショタコンなんて言葉自体知らないさ（涙



（愛媛県　バカパンさん）
☆流れる感涙は水計か、水計なのかッ!?　名門の隙無き栄光に、攻城兵の極意を見た。

A・Fro回覧板　そういえば最終兵器しずまりゅんを有する少年愛コーナー「ピチっ子土俵祭」や、日常の浪漫を切り取る「A-Fro浪漫部」なんてコーナーもありますなぁと思い出しつつ、一つ忘れてはならないコーナーを発見しました。それは「あて先イラスト」!!　毎月1枚のみ掲載の、ある意味最も狭き門なのです。掲載サイズが小さめなので、文字の太さ、大きさをより意識してお送りください！

ブリセル大作戦

男性キャラを女性にシェイプシフト! こちらはそんなモットーの下で日々活動する、チェンジャーな方々の集合地点であります。



(奈良県　イナゴさん)
☆女性化しても変わらなすぎて困りもの? 新カラーとして『AC ORE』でぜひ(コラ)。



(静岡県　ヒナギバンビさん)
☆Goku-Sotsuプリは急増中 ラブリー＆ダークの新鋭となる!?



(岐阜県　あばら君)
H早くも違和感無く少年か少女にッ!? ハルムの服はもともと女物なのか(コラ)

ヱルヱロヌ村

出版倫理の規制下でも、エロス表現は可能なんだ!と息巻く我らのエルドラド、ヱ村。今月も突貫じゃー!!



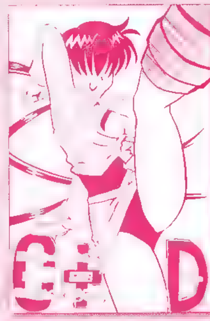
(奈良県　津宮伽月君)
HKOF新作での貴の出番は!? 今から村を挙げて祈切の方針で



(新潟県　桐嶋滴さん)
☆白黒コンビかすごいことにッ!? トゲ兄、この服すぐに商品化て!



(愛知県　御影道行君)
☆兄弟部、SG、ヱ村の文化融合! これか……最新鋭兵器の力かッ



(島根県　ヤングムーン君)
☆シェル美さん－C＋Dのみ、と これだけでクリアしたらヱ神認定!

そろそろNEXT?

第九億八(略)次 大瀑布大戦

安穏な日々にはもう飽きたという、大瀑布民は集合ーッ!! まだまだ刺激的なコーナーがあることはご存知か? さあ、挑み暴れィ!!



(群馬県　亜南まい改め赫吏さん)
H「キョータイ部」は相変わらずの人気! 兄弟姉妹愛を表現しまくっチャイナ!



(山形県　出海左京さん)
男性耽美を追求する「ガーテンローズ」。男前の輝きを枠に捉えよ!



(京都府　呆虚さん)
H ガデロズから派生したフンドシ部はまだ元気 関丸フンチラ部など、よそへ侵食の傾向も……

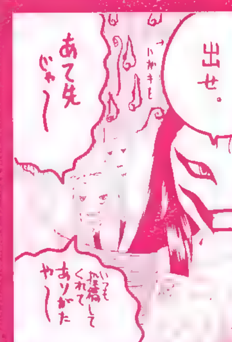
アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・表の掟】
- 全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! [illegible] いときは、編集部 ARCADIAMAGAZINE.com にリンクを掲載!
- 投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、[illegible]日後以降にしていただくようお願いします。
- 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。お手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を。
- 締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
- 文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたい。
- アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず[illegible]!
- E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
- サイズはハガキ～A4くらい。[illegible]
- イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などの[illegible]以内に書くと掲載時に切れちゃうぞ。

【CGデータ作品投稿規定】
- カラーモードはRGBではなく[illegible] スケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
- 推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
- セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)か[illegible] 非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
- 作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



(広島県　酒井川天祐さん)

次々号3月号の締め切りは……12月15日(金)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください。
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずに!
afro@arcadiamagazine.com

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください。
afro_cg@arcadiamagazine.com

ヤッホー冬コミ！　ヤッホー冬コミ!!
ヤ-（以下略）

新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!



つ～いに冬コミの冬がやってきました、って日本語的に何か変ですけどノー問題！　寒さも忘れてビッグサイトにレッツ突撃！　でも現地では紳士淑女としてジェントルにふるまいましょうね。では今月も選りすぐりの同人誌を、どーんとお届けします!!

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバンヌ（メイド）
文章：ぬのまる　イラスト：オイコ

今月のオススメ



笑顔と傷と包帯
涙と優しさと嘘
そして……笑顔！

シリアス　ギャグ

ポップンミュージックシリーズ

フェイクファー

Honey Field

A5判　100P　オフセット　表紙1色
500円分の無記名小為替＋240円分の切手＋宛名シール
〒062-0034　北海道札幌市豊平区西岡4条14丁目1番12号
前澤由佳



ポエット＋Deuil3人衆が登場。100Pの大ボリュームをワンテーマで通した力作ですわ。素朴な雰囲気の描線が優しさや暖かさ、その裏も痛みまで描いているようで、心地よい切なさを感じさせます！

龍虎の拳シリーズ

Sunflower

ネオどどいつ



シリアス　ギャグ

[illegible]

A5判　22P　コピー　表紙カラー
200円分無記名小為替＋140円分切手＋宛名シール
〒300-2445　茨城県つくばみらい市小絹308-1-c201
田中久美子



すっきりしたデザイン寄りの線質・絵柄で、かわいらしくまとめられたほのぼのストーリーです。一部コマの割り方が独特ですね。

餓狼伝説シリーズほか

温故知新

タカオ天狗の庵



イラスト　研究

[illegible]

B5判　16P　コピー　表紙1色
本代定額小為替110円分＋切手140円分＋宛名シール
〒193-0826　東京都八王子市元八王子町3-2153-184
若林康幸



右ページにSNKキャラの立ち絵イラスト、左ページにSNK格ゲーの思い出・印象などのコメント、という構成です。なつかし系の1冊？

サムライスピリッツシリーズ

魔法の戦士　リムルル！　下巻

幕張弁当



シリアス　ギャグ

[illegible]

B5判　60P　オフセット　表紙カラー
700円分無記名小為替（本代）＋240円分切手（送料）＋宛名シール
〒213-0033　川崎市高津区下作延656-15　佐伯大志



06年3月号で紹介した上巻の続編、アンブロジアー味との決戦がメインです。同じ構図を繰り返し使う面白い手法を多用してますわ。

---

beatmaniaⅡDX

RED CYCLON

さんぴら兄弟



ギャグ　シリアス

[illegible]

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替＋200円切手＋宛名シール
〒241-0831　神奈川県横浜市旭区左近山団地5-6-203
溝上恵美



ドタバタ系ギャグ＆セミシリアスで計4本収録。ボリュームは軽めですがしっかり読めて、シロウとエレキの笑顔が素敵な1冊ですわ。

伝言板

★お友達募集

[illegible]が死ぬほど好きな方、文通・イラ交しましょう？　男女・年齢不問です!!　初回のみ80円切手、自己PR、イラストを同封してください!!　よろしくお願いしまーす！

〒81[illegible]-0035　福岡県福岡市[illegible]
目11-1-105　長谷川ゆきみ

★私と文通してください

ストリートファイター（特にスト[illegible]）、[illegible]、KOF、[illegible]が好きな方、私と文通してください。年齢、性別は問いません。初回のみ80円切手同封でお願いします。たくさんの方からのお返事待っております。

〒340-0006　埼玉県草加市八幡町[illegible]
[illegible]荘201号室　[illegible]

伝言板では個人主催イベントの告知や、サークル会員・アンケート回答者・友人の募集などを掲載します（文章投稿のみ）。はがきや封書に12字以内のタイトル、100字以内の本文、公開可能な住所を明記して送ってください。なお連絡先がメールアドレスのみの場合は掲載を見送らせていただいておりますのでご了承ください。

●アイコンの説明●

[illegible]

■通信販売を申し込む方への諸注意■

[illegible]

メイドの控え室

2006年10月1日、コミックマーケット準備会前代表・有限会社コミケット取締役社長、米澤嘉博氏が肺癌のため永眠なさいました。享年53歳。同人誌文化の発展と保護に尽力された氏に感謝しつつご冥福を祈ります。氏の培ったものを守り発展させるためにも、今年の冬コミ、いや今後のコミケすべてをサークル・一般・スタッフ全参加者一丸となって成功に導きましょう！





制作者より：
スマイルの笑顔に偽りを見付けるポエット。スマイルを笑わそうと頑張るのですが

beatmaniaⅡDX

Gのためのソナタ

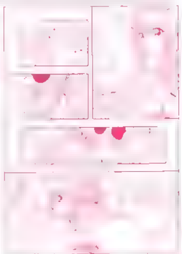
イエテン+m.w.



18禁　ギャグ

制作者より：GYOキャラonly本！　Disっ娘のアクティやキャンギャルの優黒ら中心。

B5判　28P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替+200円分切手
〒131-0032東京都墨田区東向島1-10-13
貝武方Gソナ係





撮影会で暴走してしまうキャンギャル3人、アクティが襲われる大暴れギャグ、吉田戦車パロの3本を収録。エッチですが笑えます。

ポップンミュージックシリーズ

涙雨上がり、不安消えて

スカイ★ロード



小説　ギャグ　シリアス

制作者より：最上サスガを中心とした物語。小説です。

A5判　68P　オフセット　表紙1色
800円分無記名小為替+240円切手+宛名シール
〒708-0861　岡山県津山市八出1080番地9
松永郁也





お話はあまり進展せず、メル・桔梗・KK他かなり多い登場キャラたちとのちょっとしたやりとり中心のフンイキ重視・和み系ですわ。

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します！　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.com

締切
基本的に随時募集です。1月末に掲載を希望する人は12月20日（水）必着です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

冬将軍迎撃特別講座

一般の方もサークルの方も要注意　冬コミ最大の敵はやっぱり寒さ！



いよいよコミックマーケット71の開催が近付いてきま　、冬コミには夏コミとちょっと違う対策が

一般参加者は寒さと暑さへの両対応を！

レン「今年の冬コミは12月29日（金）～31日（日）の3日間開催ですね！　夏コミと違って暑くないから、一般参加の人もサークル参加の人も楽ですよね」

ハーネス「……それ、本気で言ってらっしゃいますの？　夏は暑い、じゃあ冬は？」

レン「寒い……えっ、でも東京ですよ!?　12月ならまず雪は降りません。東京で熱中症で倒れる人はいても、凍死したり凍傷になったりする人はほとんどいないじゃないですか。準備せずに徹夜でもすれば別ですけど、コミケは徹夜での入場待ちは禁止ですし」

ハーネス「甘いっ！　確かに直接その場で倒れるようなことは少ないでしょうが、体調を崩せば風邪に発展することもあります。コミケの1日の入場者数は15万人前後。その中でケホケホしてる人は何百人・何千人いると思います？　風邪の菌なんていただき放題ですわ！」

レン「はうっ！　そ、その通りですね……じゃあ、どんな準備をすればいいんでしょうか」

ハーネス「基本的には、一般参加者もサークル参加者も『寒さ対策』の一言に尽きます。一般参加で朝から並ぶ人の場合、寒風吹きすさぶ中で長時間待つ、という状況に対応できるようにすること。使い捨てカイロとかもあるとよろしいですわね。あまりトイレに立ちたくなければ、温かい飲み物に頼らないこと。そして、薄着になりやすくすること」

レン「えっ、『寒さ対策』なのに薄着ですか？」

ハーネス「薄着といってもコートを脱いだ、シャツ＋セーターとかのレベルですけどね。ビッグサイトの中に入ってしまえば、ほとんどの場所で空調が効いています。セーター＋コートの完全防寒装備で中を動き回ったら、逆に汗だくになってしまいますわ。状況に応じて厚着モードと薄着モードを使い分けないといけませんわね。ちなみに、マフラーやコートはコミケの忘れ物・落とし物の上位ランカーだそうですわ。落とさないよう、お気を付けあそばせ」

サークル参加者は寒さ対策一点勝負!?

レン「サークル参加の人は、動き回らなくてもいいし空調は効いてるし、楽ですよね」

ハーネス「……場所と、風向きと、当日の天候によりますわね」

レン「えっ、どういうことですか？」

ハーネス「確かに会場内は空調が働いていますわ。しかし、壁際サークルの購入待ち列が屋外へ誘導される関係上、会場のシャッターはほとんど開いています。つまり暖かい空気はどんどん逃げていき、冷気は吹き込み放題という状態なのですわ。場所によっては外とほとんど変わらない気温で、なおかつ日光の助けもないという状態に陥るのです」

レン「そ、それはあの大量の人の熱気でもカバーできないものなんですか？」

ハーネス「コミケの全域が満員電車並の混雑、というわけではありません。それなりに人通りと風通しのいいところもありますもの。それに、混雑でおしくら饅頭される一般参加者と違い、サークル参加者は座ったままでその寒風に耐えねばなりません。寒さ対策を怠って歯の根ガチガチいわしてらっしゃる方も、たまに見受けますわ」

レン「じゃあサークル参加者は、どんな寒さ対策をすれば？」

ハーネス「基本的には厚着ですわ。特に下半身を重点的に。使い捨てカイロもそれなりに有効ですが、男性ならズボン下、女性ならタイツに膝掛け毛布ぐらい用意して……それでも足りないこともあるくらいですわ。多少見栄えを犠牲にしても、防寒を重視した方が無難でしょうね」

レン「そうかぁ……。じゃあスキーウェアとかいいかも知れませんね！」

ハーネス「そうですわね」

レン「……冗談のつもりだったんですけど（涙目で）」

ハーネス「割と、冗談じゃありませんのよ（冷たい瞳で）」



のーみそコネコネパズル たころん TAKORON™

設定資料集 パート1

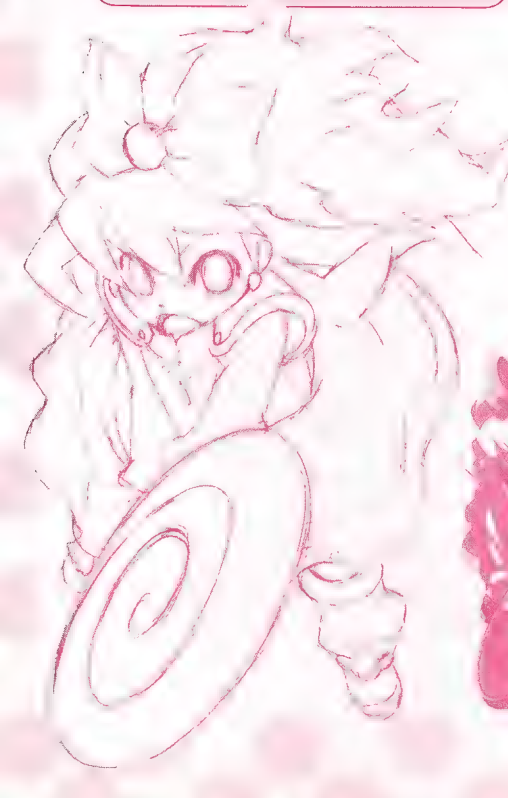
今回は、いち早い稼働が待たれる『たころん』から、設定資料を一足先に公開！　稼働前にお気に入りのキャラクターを見つけてほしい。稼働についての情報は入り次第随時お知らせするので、期待してもらいたい。

魔法使い見習い

ころん Colon

年齢：10歳
性別：女
種族：人間
性格：明るいが、物事を深く考えるのか苦手．口よりも先に手が出るタイフ、とにかくマイヘースて自分勝手で天下御免のトラブルメーカー．ても本当はやさしい女の子　また、調子に乗らせるとどこまでも調子に乗ってしまう困ったサンでもある。
備考：たこ焼きが大好きなおちこぼれの魔法使い見習いの女の子　でも実は世界をひっくり返すことができるくらいの魔力を秘めている　そのため、アンジェリクからひそかにマークされていたのだが、本人にはまったく自覚無し、今回の事件もアンシェリクが暴走させたころんの魔力が、引き起こしたものだった．
シンボルアイテム：キャンディー、大根





ストーリー

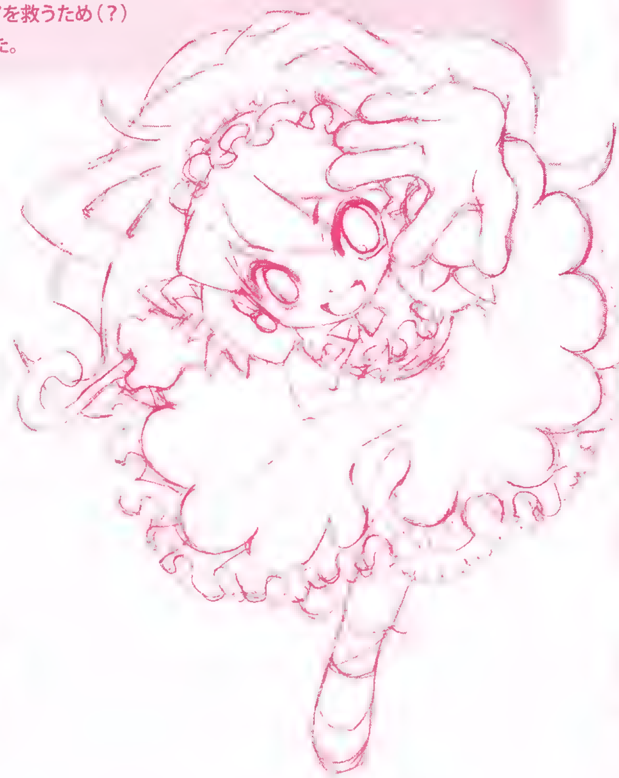
ここは不思議な世界ロンロンピア。
おなかのすいた魔法使い見習いのころんは、魔法で大好きなたこ焼きを出そうとしました。
「たこ焼きよ〜出てこ〜い‼」
すると……たこ焼きの代わりに降ってきたのは色とりどりのタコタコタコ……。
あっという間にロンロンピアはタコだらけになってしまいました。

唖然としているころんの前に一人の天使が舞い降ります。
彼女の名前はアンジェリク。
アンジェリクの話では、ずっと先の魔王の城に住んでいる
魔族の王子エクザルトをやっつければ、
このタコは全部消えてなくなるというのです。

渋々ながらも話を聞いたころんは、ロンロンピアを救うため（？）
魔王の城目指して旅に出るのでした。





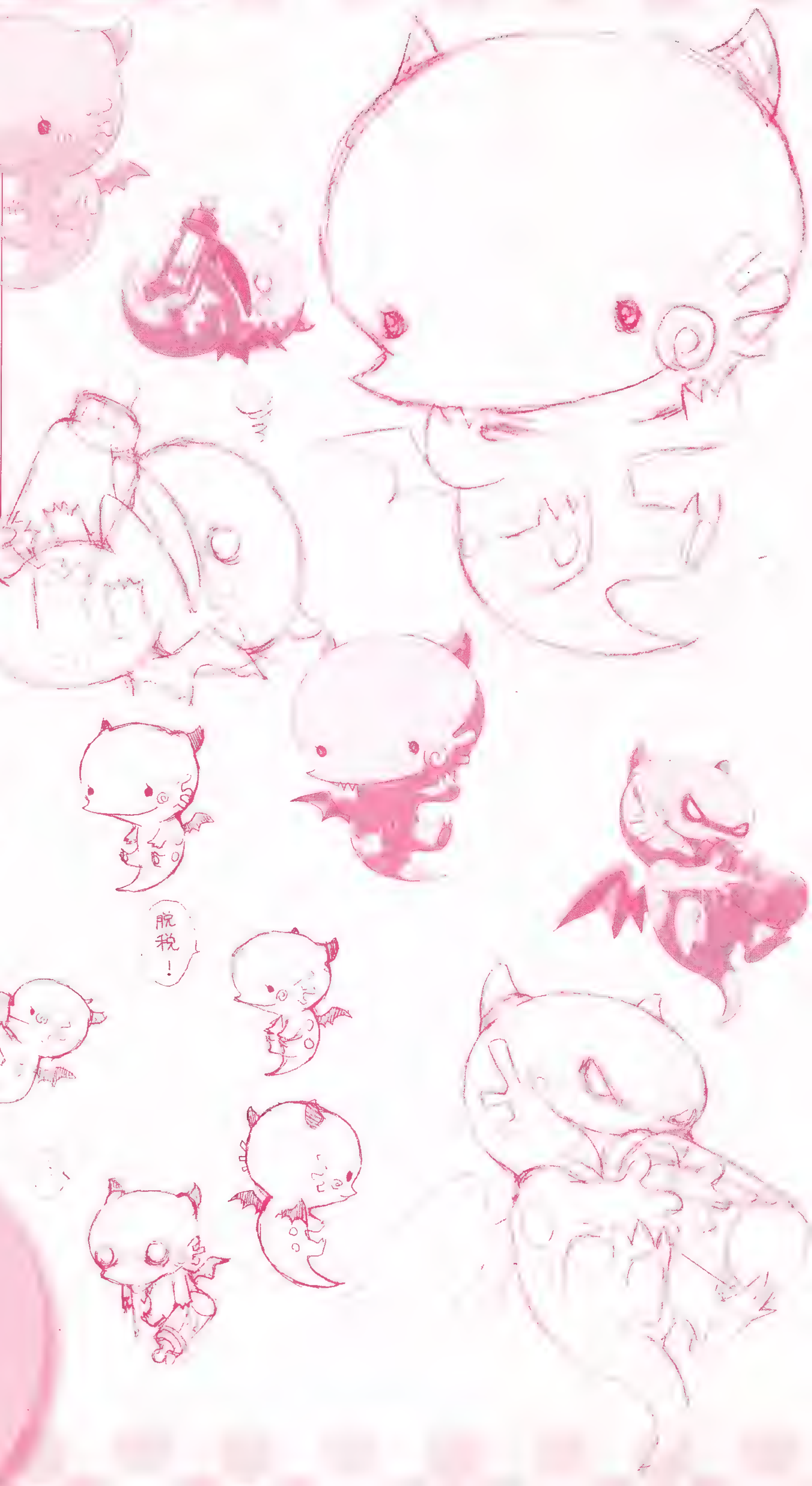




デザイナーコメント

何よりまず、この娘からでした。はじめはもっとお姫様っぽい案もあったのですが、（良い意味での）アホっぽさを追求して、ステッキ代わりにキャンディーを持たせたりしていくうちに、今の形におさまりました。

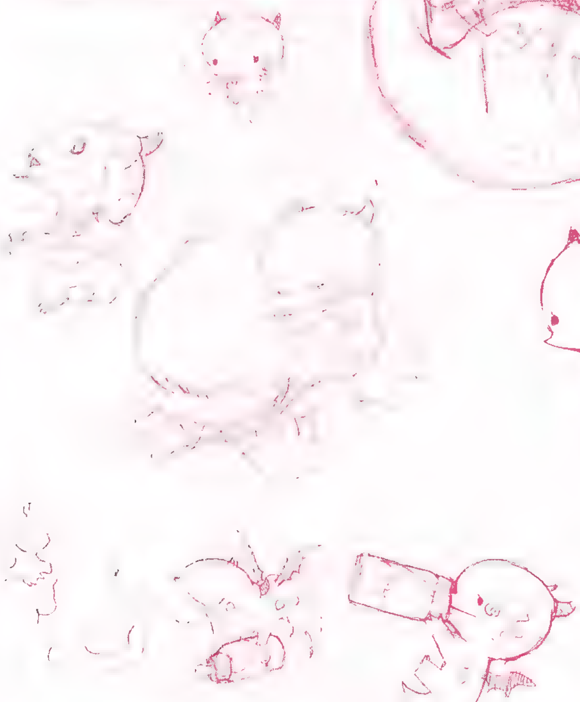
ゲーム中では、なぜか炊飯器から大根を取り出したりと、かなり謎な行動をとったりもしています。こうした微妙な演出も楽しんでいただければ幸いです。



腹黒ドラゴンベビー

ドラモ Doramo

年齢：2歳
性別：オス
種族：ドラゴン
性格：見た目のかわいさとは裏腹にかなり腹黒い。ひそかにいつかエクザルト（魔王の息子）を倒して魔族の王になってやろうと画策している。
備考：生まれて間もないドラゴンの子供。エクザルトがどこからか拾ってきて、ペット扱いしている。見た目は赤ん坊らしくかわいいが、それとは裏腹に、どこでどう間違えたのか心根は非常に腹黒い。普段はそれを隠しており、かわいらしい口調で話しているが、時折毒のある言葉をボソッと吐いて周囲を引かせている。でも、数秒後にはみんな忘れているから、見た目のかわいさは重要だ。よく哺乳瓶に怪しい液体を入れて飲んでいる
シンボルアイテム：哺乳瓶



デザイナーコメント

かわいい系のキャラクターとしてデザインを始めたキャラクターですが、気付いたら腹黒毒舌キャラになっていました。とりあえず見た目と性格のギャップが最大の魅力（？）です。

ちなみに名前の由来は「ドラゴン」の「コドモ」からです。

ラッパー妖精

ファンキー Fanky

年齢：ベイベー、ラッパーに歳を聞いちゃいけないぜ!?
性別：オス
種族：森の妖精
性格：自称ラッパーのアフロ頭の森の妖精。ラップ系の音楽が大好きでいつもリズムを取っているが、基本的に歌が下手くそなので、周りはすごく迷惑をしている。
備考：なぜかアフロ頭の森の妖精。まるで70年代ヒッピーのごとく、ラジカセを持ち歩いてファンキーな外見をしているが、見た目どおり頭は悪い。人生ノリがすべてだと、本気で考えている。自称ラッパーだが、正直音痴。
シンボルアイテム：ラジカセ、音符







デザイナーコメント

当初から「アフロキャラを出したい」と考えていたのですが、普通のアフロではキャラが薄くてイマイチ……とか考えているうちに、「木の妖精」という名の「ラジカセ持ったアヤしい木の妖怪」が出来上がっていました。

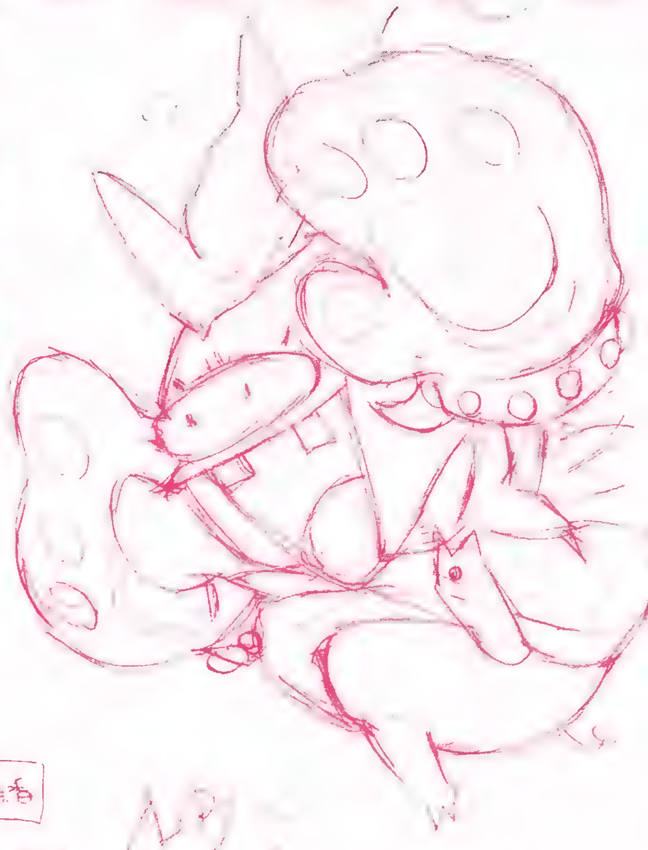
さらに頭に音符を乗せたりしていたら、すっかりアホキャラとして定着しました。

潔癖ゴブリン

ゴブー Gobue

年齢：10歳ぐらい
性別：オス
種族：ゴブリン
性格：潔癖性で几帳面。その上それを周りの人間に強要するので口うるさい。小姑のごとくチェックをかけるゴブリンのくせに
備考：所詮はゴブリン。弱い。弱いくせに几帳面で潔癖性口うるさい。そのため、周囲からはあまり快く思われていないか、本人はまったく気にしていない。語尾に「ごブ～」とつける
シンボルアイテム：洗剤、除菌アイテム











デザイナーコメント

「ザコキャラといえばゴブリン」といった短絡的な発想から生まれた彼ですが、見た目だけでもかわいくしようと子ブタをイメージしたところ、こんなキャラクターになりました。

個人的には割とかわいいと思うのですが、なぜか社内では人気がありません。なぜでしょうね。

キャラクターイメージ

キャラクターたちのイメージを深めるために書いたもの。こうして、イメージを膨らませていき、試行錯誤して完成に至るのだ。



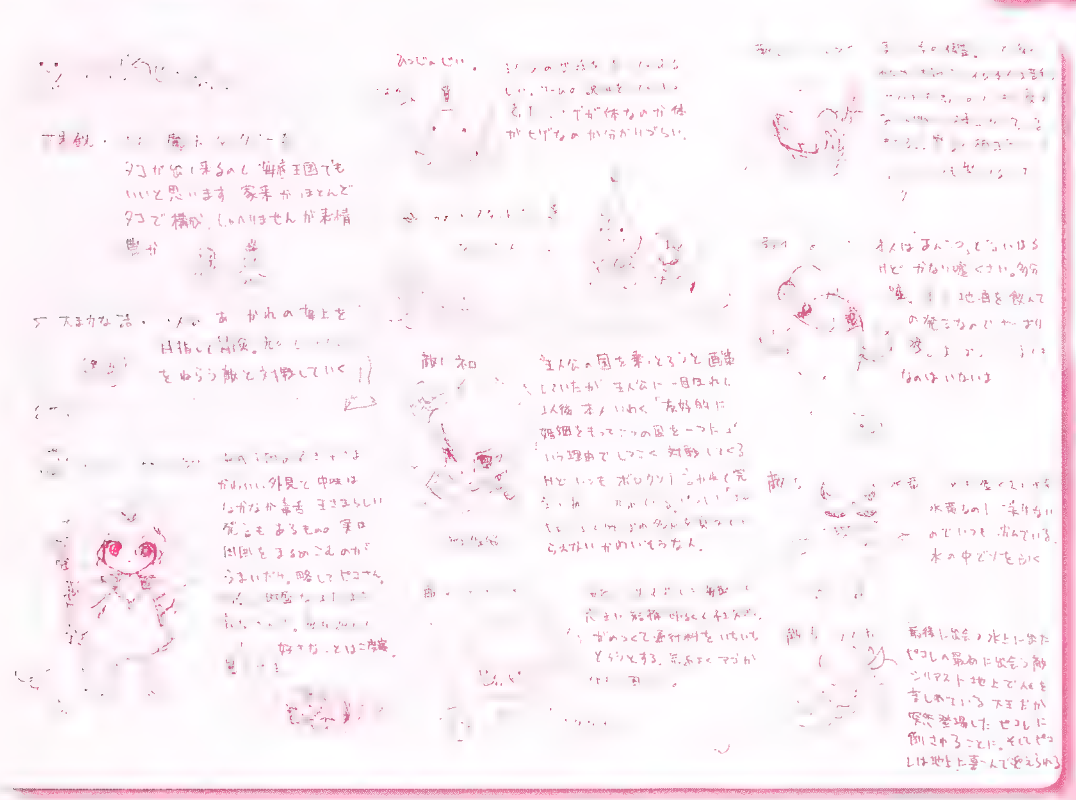
デザイナーコメント

デザインの合間に、イメージを深めるために書いたちょっとした落書きです　なんか、上のほうに試行錯誤中のファンキーがいます。

タコを持った謎のお姉さんが、微妙にうちの営業担当に似ている気がするのはきっと気のせいです。

たころん初期案

まだ、「海の中の世界」の設定だったころ書かれたものがこちら。何度も案を練り直して作られていく世界設定。キャラクターを引き出すのに重要な役割を担っている。



デザイナーコメント

当初は「タコ」というキーワードから、海中世界を舞台にした世界設定を考えていました。今見てみると、ネロやローレライなどはエクザルトやアンジェリクの面影がありますね。

ドラモが哺乳瓶に怪しい液体を入れて飲んでいる設定も、この案のあんこうの設定から来ていたりします

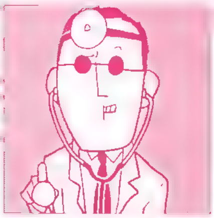
猛者通信 ドス龍

DOS11本目 次世代機グリンチャーズ

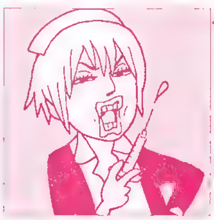
つまるところは「身を捨ててこそ浮かぶぜモアイ」であり、むしろそんなものは浮上しなくてよろしい上に何もかもが間違っている俺たちジ☆ダップセが贈るゲーセンバラエティ、それが猛者通信なんだよね。

文：ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画：天野シロ

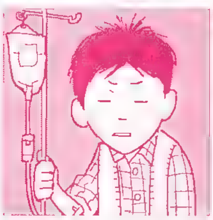
登場人物とか



まさ
南国気分もつかの間、息つく暇も無いままにシュビデナアーイズでありスペランカーなら5回死ねるほどの責め苦もどんと来い。またの名をC・LANともいふ。



ケソ
買ったばかりのシュレッダーに、年金手帳を流し込んでしまうのはこれ当然。靴屋に行った時に限って穴の空いてる靴下を履いてるのもザラなあいつは田渕健康。



ブニョ
来たるべき大震災に備えて、サバイバルグッズをガッツリ買い込んではみたものの、几帳面さが災いして押入れの奥底にきっちりとしまい込んでいるのがブニョ野口。

EPISODE：01

排熱で焼き芋エイジ

Burning storm 2007

まさ（以下、**ビジ**）　ときに君、話題のアレは買ったかね？　ほれ、なんと言ったかな、プ、プレ、プレイなんとか……

ケソ（以下、**ラン**）　ウィムシュー。プレイディアですね。

ビジ　そう！　それ！（目をクワと見開きつつ無抑揚に）

ブニョ（以下、**テ**）　……いや、時流から考えるとあからさまに違うと思うんだけど。

ビジ　HO、HO、HO、HO、ちょっとしたジョーケルさね。ほら、あれだよ、今話題の何ちゃらステーション3とかいう……。

ラン　ああ、新宿のタイトーステーション3階ですか。

ビジ　そう！　それ！（目をクワと見開きつつ無抑揚に）

テ　つーか、売り物じゃないし！　さっきから意図的に外してるでしょ!?　話題にしたいのは「プレイステーション3」だよね。

ビジ　ムス。そうとも言うな。

ラン　わりと惜しくないスか？　ニアピン賞として波動ガンください。

テ　うん、君の波動ガンを引っこ抜くのがいいと思うよ。

ラン　ム、ムゴス！

ビジ　聞くところによると、12月は『Mr.DO!』の親戚である忍点.DO！からも期待の新機種が出るそうじゃないか君たち。

テ　それってWiiのことだね。こうしてみると、いよいよ次世代機が出そろってきたって感じだねー。

ラン　まあ、生まれてこの方、家庭用ゲームで遊んだことの無い我らゲセっ子にとっては、関係無い話ですよ。シャッハ、ハイ！（シャドーボクシング）

テ　じゃあ、君の家にある『PSU』のデータとXbox360の実績を初期化していいかな？

ラン　……自分、勘違いしてました。シャッセン！（早口で土下座）

ビジ　しかし、家庭用ゲーム機の底上げも何のその、アーケード基板の方も「リンドバーグ」や「TYPE-X2」など、新基板がモリモリとそろい始めティールではないか。これらがある限り、家庭用ゲームのクオリティーが上がろうとも、見劣りしない作品をゲーセンへと送り出すことが可能と知るがいいだろう。

テ　そうなると、家庭用からゲームセンターへの逆移植も問題無く行なえるよね。最近は結構そういうケースも増えてるし。

ビジ　さうだな。しからば、今回は家庭用ゲームからアーケードへの逆移植についてモッツリと語ってみるか貴様ら。

ラン　アイ、マム！

EPISODE：02

ルネッサンス成仏

DEAD MAN CALLING

テ　最近では、家庭用からアーケードへの逆移植として『マリオカート アーケードグランプリ』や『ソウルキャリバーⅢ アーケードエディション』、『鋳薔薇-ブラックレーベル-』などがあったね。

ラン　前世紀には、長崎が誇る神メーカー・テクノソフトがメガドラで出した『サンダーフォースⅢ』が『サンダーフォース AC』としてアーケードに逆移植されてましたYO！　なぜか地元である佐世保のゲセには全然入荷してなかったという事実。

ビジ　まあ、セガマークⅢ時代には『アンタジーゾーン2』などもひっそりとアーケードに逆移植されておったがね。

ラン　ひっそりと言えば、一時期は『バスト・ア・ムーブ』や『ウンジャマラミー』なども逆移植されておりましたな。あまり筐体数が出回ってないみたいなんで残念ですね。

テ　うっそ、そんなタイトルも逆移植されてたんだ。

ラン　『バスムブ2』のガット・トゥ・ビー・ハッピーは悶絶Qするほどに素敵曲だって言ってるじゃない！　ゲセでプレイできた方は何億人居らっしゃることやら。

テ　家庭用ゲーム機からじゃないけど『MELTY BLOOD』も逆移植ということになるよね。

ビジ　ムス。PCから基板ものへの移植というのは珍しいっぺれ〜。

ラン　同じPC畑からの移植……といっても、ゲーセンで動いている『カウンテルストライク』は、生PC使ってるので厳密には移植と呼べないんですかねえ。

ビジ　もう少しこの風潮が早く来ていれば『スペースマンボウ』や『ゴルビーのパイプライン』、『妖怪探偵ちまちま』といった傑作PCゲームがアーケードに現れていたことであろう。

テ　……一部タイトルは聞いたことの無いようなのも交じってるんですけど。

ラン　コナミのMSXのアクションゲームとか、まとめてゲーセンに置いてくれれば喜ぶ人も多いのでは説。

ビジ　まあ、ゲセに置くにはアレンジも必要となるがな。





多くのユーザーの後押しもあって、アーケードへと凱旋した『ソーウルキャアリバーⅢ』。



『MELTY BLOOD』は、同人作品から破竹の進撃を続け、ついにはアーケードを制した。

EPISODE：03

はーりいふぉっくす VS.獣王記

Men's Kingdom

ビジ　そこでだ、有限会社トリスターの社員全員に緊急アンケートを取って、昨今の家庭用作品でアーケードに移植してほしいタイトルをピックアッペルしてみたがどうか。

テ　……、かなり局地的なところでアンケートしてますね　でも、どうせ答えたのは君たち二人だけなんでしょ？

ラン　なんば言うとね！　投票率50％って、最近の選挙としてはなかなかの数字ジャマイカ。

ビジ　まあ右の表を見たまいよ。ここに書き連ねられたアーケード活性化につながるであろう珠玉のタイトルたちを。

テ　……何かカプコンのタイトルが多くないですか？

ラン　つらつらと挙げていってたら、なんかカプコン作品が多くなったんですよね。

ビジ　特に順位は無いんだが、筆頭の『ゴッド・オブ・ウォー』は至る所でその名を聞くので、入れておけば通っぽいと思われるであろう的な所を狙ってみたがどうか。

テ　いやいや、『ゴッド・オブ・ウォー』はネタにするまでもなく良質アクションですよ。僕も好きですし。それにプレイした人は総じて「面白かった」って言ってましたよ。

ラン　アーケードシーンで残虐No.1の呼び声も高かった『ワイルドファング』ですら、『ゴッド・オブ・ウォー』に比べるとイタズラ子猫ちゃんに思えてしまうぐらいに容赦の無い虐殺ぶりには、うれしくて小便もらしそうですよ。しかも主人公が、これっぽっちもハンサムじゃないという、ユーザーにこびてないっぷりもステキ。

ビジ　『ゴッドハンド』もアーケード向けアクションとして成り立たせることもできそうさね。

テ　え？　『デビル・メイ・クライ』とかじゃダメなの？

ラン　そこで"スタイリッシュ土下座アクション"を選ぶのが猛者クオリティー。

ビジ　会社が無くなってしまったのがクリティカルだがね。

テ　『魔界村』も、長いことアーケードに出てませんね。

ビジ　ムス。やっぱり『魔界村』はゲセの暗がりでプレイしてナンボであろう。アクションゲームは爆発的なインカムをたたき出すのは難しいものの長期的にプレイされるので、結果としてお店側も助かりんぐな所もあるのではないかね。

ラン　次の『烈魔界村』だか『絶魔界村』だか『萌魔界村』だかは、アーケードで出てくれるといいですNE！

猛者通が選ぶ「移植希望タイトルBEST11」

ゴッド・オブ・ウォー	古代ギリシャっぺえ世界を舞台に繰り広げられる神殺しアクションゲーム。残虐ファイトやお色気満載の型破り作品でR。（PS2/カプコン）
ゴッドハンド	ゴッドつながりで選ばれた一作だが、トボケけたセンスとタフなアクション性は確実にカプコンゲーの正統遺伝子。（PS2/クローバースタジオ）
戦国BASARA	似たようなタイプのゲームは結構あるんじゃね？　的な状況の中、ノリと勢いで頭一つ飛び出てしまった怪作。婆娑羅ではない。（PS2/カプコン）
モンスターハンター	1プレイ時間制限システムを加えればアーケードでもいけそう。家庭用と連動して、家で肉を焼いて持ってくる、とかもIKG。（PS2/カプコン）
極魔界村	大、超、極と変異を続けるアクションシリーズ。『極』のアーケードモードをきっちり調整すればなかなかいけそうでは!?（PSP/カプコン）
デッドライジング	アドベンチャー性が強いものの、アクションファンには見逃せない。ゾンビにジャイスは毒島のゾンビに四の字固めをほうふつさせる。（Xbox360/カプコン）
ランブルローズ XX	そのまま『バトクラ』に落とし込んでみるのはどうかという案も。レイチェルを主人公にしてAC版作ってくれという案も。（Xbox360/コナミ）
NINJA GAIDEN	ダップセはもちろん、GYU社長もキャサ夫も伊勢猫もマルヨも右井ぜんじ氏も夢中になった傑作アクション。ガチでオモロ。（Xbox/テクモ）
カルドセプト	家庭用発"遊べる"カードボードゲーム。通信対戦はモチロン、実際にカードを発行するとかなり食いつきもよくなりそう。（ハードもメーカーもいろいろ）
ファンタシースターオンライン	『クエD』のヒットに続け！　アイテムをカード対応にするだけでイケるんじゃね？　つか中さん帰って来て！（いろいろ/セガ）
ドラッキーの草やきう	猛者通公式やきうゲーム。正体不明のネコ的生物・ドラッキーと、ボンクラな仲間が繰り広げる感動の動物やきう。（SFC/ズーム）

EPISODE：04

戦い終わって〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

テ　はるかイニシエはアーケード→家庭用への移植が一方通行だったんですが、最近は相互にうまく作用しあってるんじゃないですかね。新作の中にも『KOF MAXIMUM IMPACT』のような逆移植もあることだし。

ラン　音ゲーの曲とかも、「家庭用初出」→「好評を博す」→「アーケード作品でも登場」という流れができてますしね。

ビジ　これからも、アーケードから家庭用の移植はジャンジャンバリバリジャンジャンバリバリ出ます出します出させます状態になるとは思うが、家庭用でもキラリと光る作品があれば、ぜひともアーケードに持って来てほしいさね。

ラン　アーケードは多くの人の目に止まるので、面白さを埋もれさせたままで終わらないのもいいですよね。

ビジ　逆に、百円で真価を問われるシビアな側面もあるので、一概にどちらが有利とは言えないのだがね。

ラン　ともあれ、今年の年末は業務用も家庭用も充実しそうでオモロ楽しいゲームライフが送れそうなのだー。

謎の影　……フフフ、あめえよお前ら。オモロ楽しい年末ゲームライフの前に、このミッションを受けて貰おうか！

ダップセ　な、何一っ！　お、お前はー!?

（続く……のか？）



月刊★うろ覚絵

今月のうろ覚絵の担当はケソです。お題を決めたら、ペロっと5分後くらいに描き上げてました。さて、何というキャラクターでしょう？



今の小ゼルは知らないが昔？、大人でも分からなかったりして

まさ兄の ニユゲミ一刀両断 秋冬コレクション

何やら懐かしい香りのするコーネルが、あ、復活！　今が旬のニューゲームをどらっきー風に草れびうして、みんなに興味を持ってもらおうというのが趣旨なのだ〜。

第1回は飛ぶ鳥を落とす勢いの弾幕がウリな『虫姫さまふたり』。本作でまず目を引くのは、2面ボス第一形態の質感だろう。モチーフがスルメイカなのか、あるいはモンゴウイカなのかで評価は大きく分かれると思うが、水生生物ならではのヌメリ感と、防弾万全の堅固なアーマー感を同居させることに成功している！

また、ガメグリーやズパイダーっぺえ敵や、ガン・メンばりの超高速の広角弾をばらまくラスボスなどはグレート寝具。さらに激しくこじつければ、丸弾の幾何学弾幕は

第1回 虫姫さまふたり（CAVE）

『ワーヒー2』のエンディングや『ブルネル』のDUKEを想起させる。このように、過去のさまざまな作品が縦シューという形で凝縮されていると思うがどうか。

自機は2キャラで、健全と変態がある。性能がこれ違キャラっス〜、ぐらいに差別化されとるので、4キャラと考えてよい。この懐の深さも匠の技といえるだろう。

猛者っ子通信

うろ覚絵の答えや、ジ☆ダップセにやらせたいことは以下の宛先まで。住所氏名もお忘れなく。はがきが採用された人には、何かダップセからプレゼントがありますよ。お楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス龍 係

◎もしくは電子メールにて
メールアドレスは191ページを見てね。

アーケードゲームライブラリー

第48回　ただ荒れ果てた月面を突き進む

ムーンパトロール

（アイレム　1982年5月）



text:小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力:VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

キャラクターゲームの魅力が浸透しつつあった82年は、多くのキャラクターゲームが登場しているが、シューティングゲームもいまだ人気ジャンルであった。中でも横スクロールのシューティングゲームは、『スクランブル』(コナミ)のヒットをきっかけに宇宙空間を進むものが多かったが、『ジャンプバグ』(81年 開発:アルファ電子/コアランド)では車が飛び跳ねながら弾を撃つという複合要素で新風を吹き込んだ。そして82年夏、今度はシューティングゲームで定評のあったアイレムから、月面を走りながら弾を撃って進むという、アクション要素を盛り込んだ新作『ムーンパトロール』が登場した。

月面には罠がいっぱい

このゲームは横スクロールのアクションシューティングゲームで、月面車を操作し障害物をかわしながら、先の地点を目指すという内容になっている。起伏の多い月面を走るのだが、そのデコボコな地形ゆえに車に付いた三つのタイヤが上下に不安定な動きをすることや、地面と背景が同期せず違うスピードで流れてゆく、いわゆる背景の多重スクロール表現は当時としては画期的なものであった。

操作は2方向レバーと二つのボタンを使用、強制スクロールのため自動的に進むが、レバー右で加速、左で減速、発射ボタンで前方と真上に弾を発射し、ジャンプボタンで飛び跳ねるというもの。

進路には様々な障害物があり、よけながら進む。穴は飛び越え、岩は弾を発射して破壊するか、ジャンプで飛び越えて進む。上空に出現するUFOは爆弾を落としてくるので、これもよけながら進むのだが、ＵＦＯの中でも特に球が三つ連なったタイプは、落とした爆弾で月面に穴をあけてしまうので厄介だ。敵は出現したら早めに撃ち、数を減らして進むのが効果的。壊せない地雷が連続するエリアでは、タイミングよく連続ジャンプで進み、坂道で転がってくる岩は個数や大きさなどを見極め、ジャンプと発射の同時押しなどの細かい操作を駆使することもある。

１周目はビギナーコースという練習面だが、後半へと進むにつれて、徐々に難しくなってくる。後半の操作では特に月面車の加減速が重要。弾などをかわす動作だけでなく、速度によりジャンプ距離などが変化するため、大きな障害物を越えるときには加速ジャンプを、逆に短距離では減速も使う必要がある。慣性が付くためすぐに速さは変えられないが、レバー入力である程度は制御できるなど、何度もプレイしながら月面車の移動特性や障害物、敵の出現パターンを覚えていくことが、このゲーム攻略のポイントとなっている。

ゲーム中のエリアはpoint A～Zで区分されていて、このエリアごとに攻撃の展開が変わるが、一定pointごとに休憩となり、所要タイムによってボーナス点が加算される。最終的にはpoint Zまで到達すればゴールとなる。

２周目は難度の高いチャンピオンコースで、今まで登場した障害物や敵が複合配置される地形構成となっている。弾を撃ってくるロボット戦車や、後方から突っ込んでくる敵月面車など、より強い敵も登場する。

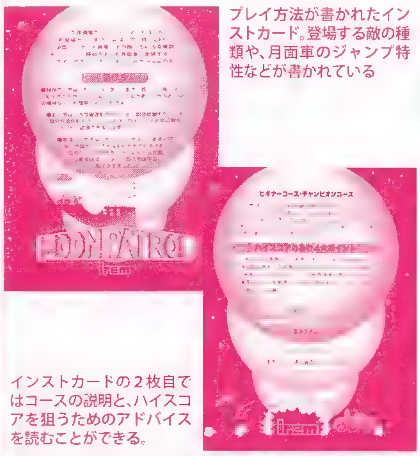
様々な展開、微妙な操作性、そして背景や自機の変わった動きなど、当時このゲームはプレイヤーを魅せる要素を数多く持っていた。ゲームセンターでは大ヒットとなり、多くのプレイヤーが先の面を目指して遊んでいた。また許諾生産された海外でも人気を集め、82年最高のヒット作であったと評する所も少なくない。その後も様々なハードに移植されるなど多くの人に遊ばれた。『ムーンパトロール』は、後に登場する数多くの横スクロールアクションシューティングゲームの手本となった作品であり、この後もアイレムはシューティングやスクロール物の名作を生み続けることとなる。

基本画面



月面車を操作し、障害物をかわしつつ、ＵＦＯなどを撃ちながら走破する横スクロールアクションシューティングゲーム。2方向レバーと攻撃、ジャンプの2ボタンを使用する。荒れた月面を走る様子と、背景の多重スクロールが特に魅力的だと言われ、やられたときタイヤが飛び散る表現も印象的であった。月面車が無くなるとゲームオーバーとなる。

インストラクションカード



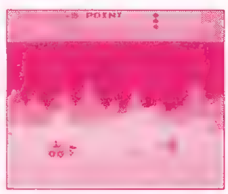
プレイ方法が書かれたインストカード。登場する敵の種類や、月面車のジャンプ特性などが書かれている

インストカードの２枚目ではコースの説明と、ハイスコアを狙うためのアドバイスを読むことができる。

■攻略のポイント■



穴はジャンプで越えるのだが、その次に別の障害物が連なっていることも……。小さい岩などは撃ち漏らすこともあるので注意。



連射には制約があり、連続して転がってくる岩などは全部壊せないことも。臨機応変にショットか飛び越えるかを考えて進もう。

人々は月に魅せられる？

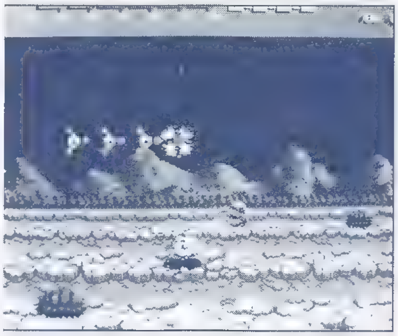
『ムーンパトロール』の舞台は月面ということになっているが、遠くに山があったり、遺跡のような背景があったりと、現実の月面を表現するのではなく、架空の月都市をイメージしたものであった。実際にはゲーム中のクレーターの多い、荒れ地のデコボコとしたゲーム中の地形と、月面のイメージが近かったことから、この題名がつけられたのだろう。

60〜70年代にはアポロ計画による人類の月着陸が大きな話題となり、「月」にあこがれを持った子供たちに受ける題材として好まれたようだ。また同時に、ゲームの開発者も同じ時代に生きた世代であったことも大きいようで、初期のゲームには、直接月の描写が出るものは少ないが、日本物産が『ムーンクレスタ』など十数タイトルの『ムーン』シリーズを80年前後に発売、またアタリの月着陸ゲーム『ルナーランダー』やタイトーの『ルナレスキュー』(共に79年)など月をテーマにしたゲームは多く登場している。

人類が歩いた月面を月面車で走るという「ムーンパトロール」のイメージもまた、宇宙進出のれい明期であり、いまだ月面着陸の興奮冷めやらぬ、80年代当時ならではの発想であったといえるかもしれない。

最近のゲームに描かれる月のイメージは遠く背景に浮かぶ満月や三日月など、幻想的な演出に使われることが多くなった。子供達が「月」そのものにあこがれた時代とは変わって、モチーフにも使われないなど、ゲームにおける月の扱われ方も変わってしまったようだ。時代によってあこがれや興味は移り変わり、それぞれの時代の流行なども反映しながらゲームは生まれ、遊ばれてきたのだ。

ゲーム場から帰る時、見上げた夜空に浮かぶ現実の月は当時と何も変わらないが、まだあの月面車はどこかを走り続けているのだろうか？



85年ごろ「ムーンパトロール」の後継機として、アイレムではグラフィックを一新した「アルマジロ」というゲームが制作されていた。残念ながら正式に国内発売されることが無いまま、幻のゲームとなった。(写真は展示会で配られた資料より) ©IREM 1985

■参考資料

「マイコンBASICマガジン[アーケードゲームグラフィティ]」(電波新聞社)

「ゲームマシン」1982年(アミューズメント通信社)

「オールドゲームの世界」シリーズ(流線堂)

「究極ビデオゲームリスト2003」(AMPグループ/アマチュアライン)

募　集

[illegible]

【お知らせ】

[illegible]

冬コミ:12/29(金)東A-68a[AMP]

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

New Release



式神の城 サウンドトラック ザ ベスト

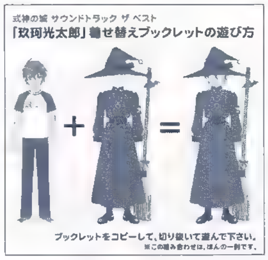
発売元：ティームエンタテインメント／KDSD-00122／12.27 on sale!／価格：2,940円（税込）

高いゲーム性に加えて、多くの魅力的なキャラクターが登場するシューティングゲーム『式神の城』。そのシリーズ初のベストアルバムが登場だ。

この『式神の城 サウンドトラック ザ ベスト』には、シリーズの各タイトルから開発・発売元のアルファ・システムのスタッフが厳選した楽曲たちが収録されているぞ。しかもボーナストラックとして、このCDでしか聴くことができない細江慎治氏の手によるアレンジ曲が収録されているのだ。さらにうれしいことに、パッケージやピクチャーディスク、そして玖珂光太郎を着せ替え（!!）できるブックレットに至るまで描き下ろしイラストが満載となっている。

2006年を締めくくるにふさわしい豪華アルバムとなっているので、『式神』ファンは今から予約して確実に入手できるようにしておこう！

■収録曲（全21曲）
「使役異能力者選択」
「7月23日0時12分」
「7月23日12時9分」
「7月23日18時35分」
「7月23日23時5分」
「Theme of Shikigami」
「天地 universe」
「脅威 menace」
「疾風 gale」
「混沌 chaos」
「因果 fate」
「決戦 final」
「in the heavens」
ほか



キミの手で光太郎をゲームでは絶対に見ることができないコスチュームに着替えさせちゃおう！



グラディウス　トリビュート

発売元：ハピネット／SCDC-00530／12.20 on sale!／価格：3,150円（税込）

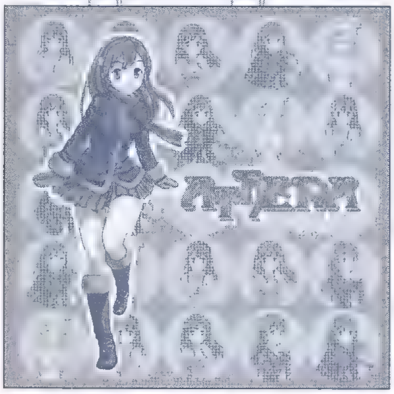
完成されたゲームシステムとクオリティの高いサウンドで、1985年に登場して以来、今なお圧倒的な人気を誇るシューティングゲーム『グラディウス』。その初のトリビュートアルバムが発売されることとなった。

歴代の『グラディウス』シリーズの中からセレクトされた珠玉の名曲たちをトリビュートするべく、オリジナルコンポーザーをはじめ、多彩なアレンジャー陣がアルバムを彩っている。現在判明しているだけでも右記のような豪華さを誇っているぞ。

『グラディウス』アレンジ盤の決定盤といっても過言では無いこのアルバム、アーケード版に限らず、このゲームに触れたことがある人ならば聴いて損は無いといえるだろう。

■収録曲
「MORNING MUSIC ～LARGO mix～」
（バブルシステム起動音より）
「GRADIUS M5-20 mix」
（「グラディウス」より）
「CHALLENGER 1985」
（「グラディウス」第1ステージBGMより）
ほか

■アレンジャー
中島享生（ナカジマ　ユキオ）
相原隆行（アイハラ　タカユキ）
松前公高（マツマエ　キミタカ）
坂本慎一（サカモト　シンイチ）
古川もとあき（フルカワ　モトアキ）
酒井良（サカイ　リョウ）
ほか



©SNK PLAYMORE

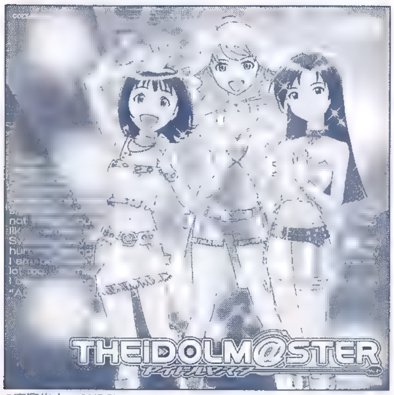
アテナ ザ ミュージック

発売元:ハピネット/SCDC-00567/12.06 on sale!/価格:2,625円(税込)

元祖ゲームアイドル「アテナ」誕生から20周年を迎え、ついに彼女をテーマにした音楽集が登場だ!!

この『アテナ ザ ミュージック』には、アーケード版『アテナ』と『サイコソルジャー』をはじめ、ファミコン版『アテナ』の全曲、そしてｉアプリの『アテナ フルスロットル』、『ATHENA・ON・STAGE』など、20周年を記念するにふさわしいラインナップといえるだろう。PS2版『KOF XI』に収録された池澤春菜版「傷だらけのBlueMoon」が収録されているというのもうれしいところだ。

■収録タイトル
『アテナ フルスロットル』
『ATHENA・ON・STAGE』
『アテナ (ファミコン版)』
『アテナ (アーケード版)』
『サイコソルジャー (アーケード版)』



©窪岡俊之　©NBGI

THE IDOLM@STER MASTERWORKシリーズ第0弾

「私はアイドル♡」DVD付きシングル

発売元:コロムビアミュージックエンタテインメント/COZX-239～240/12.20 on sale!/価格:1,800円(税込)

予約開始直後から限定版の入手困難さが話題となっているXbox 360版『THE IDOLM@STER』。そのゲームの発売を前に、DVD付きシングルCD『私はアイドル』の緊急発売が決定したぞ！

もちろん登場するのは新キャラである星井美希(声:長谷川明子)！　春香&千早とともに、初公開となる新曲でその歌声を披露してくれるぞ。付属DVDには新しいゲーム映像を使ったPVが収録されるので、Xbox 360版が待ちきれないという人はこのCDを手に入れて、はやる気持ちを落ち着けよう！

■収録内容
CD
「私はアイドル♡」(歌：星井美希・天海春香・如月千早)
「神さまのBirthday」(歌：星井美希・天海春香・如月千早)
「THE IDOLM@STER」(歌：IM@S ALLSTARS)
「私はアイドル♡　オリジナル・カラオケ」
「神さまのBirthday　オリジナル・カラオケ」
DVD
「私はアイドル♡」プロモーション映像
「THE IDOLM@STER」プロモーション映像
「THE IDOLM@STER」Xbox 360　先行ゲーム映像
東京ゲームショウ プロモーション映像
(収録曲：「GO MY WAY!!」)



©SEGA
Produced under license from Boeing Management Company.
Produced under license from Northrop Grumman Systems Corporation.

AFTER BURNER CLIMAX SOUND TRACK

発売元:ウェーブマスター/WM-0536/on sale!/価格:2,300円(税込)

ゲームセンターに登場してから約20年、新システム基板「LINDBERGH」の力を得て、圧倒的進化を遂げて帰ってきた『アフターバーナー クライマックス』。稼働間も無い本作だが、サントラCDが早くも登場だ。

このCDではゲーム中で使用されている楽曲はもちろんのこと、何と『アフターバーナーII』のオリジナル音源がすべて収録されているお得盤となっている。疾走感溢れるサウンドを心ゆくまで味わおう。なお、セガダイレクト(http://segadirect.jp/)での専売となるので購入の際は上記サイトへどうぞ。

■収録内容(全20曲)
「After Burner Climax」
「The Lure Of The Sky」
「Volcanic Islands」
「Great River Valley」
「Vertical Hot Air」
「A Bolt From The Blue」
「Clouds Of Twilight」
「Sleepless Sanctuary」
「After Burner -Climax Remix-」
「A Moment Of Peace」
「Maximum Power(1987)」
ほか



©SEGA

Quest of D Sound Track

発売元:ウェーブマスター/WM-0535/on sale!/価格:2,500円(税込)

ついに待望のシリーズ最新作が稼働となったネットワーク対応カードアクションRPG『Quest of D』。その世界観にふさわしい重厚なサウンドに魅せられたファンに朗報。『Ver.1.0』と『Ver.2.0』に加え、好評稼働中の『Ver.3.0 王国の守護者』までの3バージョンを網羅したサントラが発売中なのだ。さらに初回特典として、ここだけでしか手に入らないEXカードが封入されているのでプレイヤーとしては見逃せない。ただし、セガダイレクト(http://segadirect.jp/)での専売となるので購入の際は注意しよう。

■収録内容
「Ver1アドバタイズ」
「Ver2アドバタイズ」
「Ver3アドバタイズ」
「プロローグ」
「キャラクターエディット」
「ステージセレクト」
「チュートリアル」
「廃坑」
「水路の迷宮」
「洞窟」
「溶岩洞窟」
ほか

ゲームセンターイベントリスト

Dec. 2006

今月『GGXX』と『MBAC』シリーズの続編が稼働予定。ってことで入荷していれば新作で大会開催という店舗が多いので、参加する際には十分気をつけてもらいたい。

※[illegible]される場合があります。ご了承ください

北海道・東北



北海道

★G-Baoa.g（ジーバオアグー）
札幌市北区北23条西5丁目 ☎011-757-1789

12/9	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆チーム斡旋有。優勝者には記念品有
12/23	18:00	VF5 Ver.A 大会 ソロモン女子道 ◆優勝者には記念品有
12/23	19:00	VF5 Ver.A大会 ◆優勝者には記念品有
12/30	未定	ソロモン大お祭り 各種ゲーム 大会

★スガイディノス 帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

12/2	16:30	頭文字D Ver.3 大会 ◆中学生、高校生対象
	20:00	頭文字D Ver.3 大会 ◆大人対象
12/9	19:30	beatmaniaⅡDX 13 大会
12/16	19:30	ぷよぷよ通 大会

※詳細はHPにて

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022-383-1811

12/2	20:00	アヴァロンの鍵・弐 魔道競技会
12/3	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
12/9	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/10	13:00	ムシキング 公式大会
12/16	16:00	頭文字D Ver.3 大会
12/17	13:00	ラブ&ベリー 公式大会
12/23	15:00	GuitarFreaksV3&DrumManiaV3 セッション大会
12/24	13:00	ムシキング 公式大会
12/31		オールナイト営業 カウントダウンイベント

関東



茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎028-636-3100
http://makiap.haru.gs/

12/2	22:00	第2回 鉄拳5DR ランバト
12/9	21:00	VF5 Ver.A 大会 ◆参加費一人100円
12/16	22:00	第3回 鉄拳5DR ランバト
12/17	15:00	第4回 GGXX SLASH 大会 ◆参加費無料
12/23	21:00	VF5 Ver.A 大会 ◆参加費一人100円

★プレビジョイカム石岡店
石岡市八軒台3214-1 ☎0299-22-6758

12/2	18:00	GGXX SLASH 大会
12/9	15:00	MBAC 2on2 大会
12/16	18:00	GGXX SLASH ランダム 2on2 大会

※参加費100円　新作が入荷している場合は新作で開催

栃木県

★ケアンズ
宇都宮市伝馬町3-21 ☎028-636-3100
http://id18.fm-p.jp/26/hisuicup/

12/2	17:00	MBAC 3on3 大会 The 巴
12/3	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会 ◆参加費一人500円
12/9	17:00	MBAC 交流大会 一の陣
12/10	17:00	MBAC ランバト メルブ・ランバト 六
12/16	17:00	MBAC 2on2 大会
12/17	17:00	MBAC ランバト メルブ・ランバト 七
12/24	17:00	MBAC ランバト メルブ・ランバト 糸冬
12/30	17:00	MBAC 変則 大会 ◆2キャラクター登録
12/31	17:00	MBAC 大会 2006FINAL 翡翠杯！

※指定のある大会以外は参加費一人100円

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

12/3	15:00	北斗の拳 大会
	18:00	KOF '98 大会
12/10	15:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
	18:00	GGXX SLASH 大会
12/17	15:00	ジョジョの奇妙な冒険 大いなる遺産 大会
	18:00	モンスターゲート 店内大会 ◆5段以下の人のみ
12/24	15:00	MBAC Ver.B 大会
	18:00	GGXX SLASH 2on2 大会
12/31	15:00	モンスターゲート ハンターリング杯 ◆上位8名による決勝大会

埼玉県

★埼玉POPY
水戸市小吹町2062-3 ☎048-757-0994
http://www.popy.tv/saitama/

12/2	22:00	VF5 Ver.A 3on3 大会 第6回 天下一バーム杯 ◆参加費一人200円。当日受付のみ
12/3	22:00	SCⅢ AE 第7回 SCN ランバト ◆参加費一人100円。当日受付のみ
12/9	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第32回 プレ軍総杯 ◆参加費一人100円。当日受付のみ
12/17	22:00	VF5 Ver.A 5on5 大会 ◆参加費一人1,000円 限定36チームまで NET受付のみ。詳細はHPまで
12/22	22:00	鉄拳5 DR 3on3 大会 第33回 プレ軍総杯 ◆参加費一人200円。当日受付のみ

★ゲームセンター リンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054

12/9	19:00	バカバカパッションSP 大会
12/23	19:00	バカバカパッション2 大会
毎週土曜	18:00	MBAC 大会
	20:00	GGXX SLASH 大会

※新作が入荷してる場合は新作で開催

千葉県

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1 ☎047-475-8918

12/2	15:00	ドラゴンボールZ2 公式大会
12/16	15:00	ドラゴンボールZ2 公式大会
12/23	15:00	WCCF 全国大会 予選 ◆参加費300円

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

12/9	18:00	VF5 Ver.A 大会 THE☆野試合

★メッセ102四街道
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

12/2	終日	MBAC Ver.B フリープレイ
12/3	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
	17:00	SFⅢ 3rd 大会
12/8	終日	GGXX SLASH フリープレイ
12/16	終日	MBAC Ver.B フリープレイ
	17:00	MBAC Ver.B 大会
12/17	終日	SFⅢ 3rd フリープレイ
12/22	終日	GGXX SLASH フリープレイ
	19:00	GGXX SLASH 大会
12/30	終日	鉄拳5 DRフリープレイ

※すべて参加費無料

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

12/9	15:00	カプエス2 大会
12/16	15:00	MBAC Ver.B 大会
12/23	15:00	GGXX SLASH 大会 ◆新作が入荷している場合新作で開催

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～B3F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

12/3	15:00	ガンダムSEED DESTINY 全国大会予選 ◆参加費1チーム200円。チーム内の同機体禁止。「ノワール」使用禁止
12/9	17:00	RB餓狼伝説2 フリープレイ ◆参加人数によっては大会形式へ変更
12/10	15:00	MBAC Ver.B 大会 ◆キャラクター変更可
12/16	15:00	月華の剣士2 大会 ◆参加費200円 キャラクター固定（剣質変更は可）
12/17	15:00	マーヴルvs.カプコン2 大会
	14:00	餓狼MOW フリープレイ&ランバト ◆フリープレイとランバト合わせて参加費500円
12/24	15:10	GGXX ΛC 大会 ◆参加費100円
	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会

※指定がある大会以外は参加費無料

★ゲーム イン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252

12/3	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト 第5回
12/17	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト 第6回

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

12/2	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
12/3	18:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
12/16	20:00	SFⅢ 3rd ランバト
12/17	17:00	ソウルキャリバーⅢ SCNランバト
12/30	20:00	SFⅢ 3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

12/9	19:00	KOF'98 大会
12/10	17:00	SFⅢ 3rd 3on3 大会 ◆同キャラ不可
12/23	17:00	MBAC Ver.B 大会

神奈川県

★ゲームファンタジア 茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ 1F ☎0467-87-8802
http://www.adores.jp/tenpo/chigasaki.html

12/9	20:00	MBAC Ver.B 大会

★ゲームラボ アップル
大和市大和南2-2-3 ☎046-261-7642
http://www.on-wave.co.jp/apple/

12/2	15:00	GuitarFreaks 大会
	18:00	DDR SuperNOVA 大会
	19:00	DrumManiaV3 大会
12/3	14:00	頭文字D Ver.3 大会
	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
12/9	15:00	QMAⅢ 大会
	19:00	QMAⅢ 大会
12/10	14:00	MBAC Ver.B 大会
	19:00	MBAC Ver.B 大会
12/16	14:00	WCCF 大会 アップルカップ
	17:00	ウイニングイレブン2006 大会
	20:00	WCCF 大会 アップルカップ
12/17	14:00	麻雀格闘倶楽部 大会
	19:30	MJ3 大会
	未定	ポップンミュージック14 大会
12/23	16:00	Quest of D イベント
	20:00	バトルクライマックス フリープレイ
12/24	15:00	虫姫さまふたり 大会
	18:00	ドルアーガ オンライン イベント
12/30	12:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
12/30	18:00	アヴァロンの鍵 弐 定例競技会
12/31	13:00	ラブ&ベリー イベント
	14:00	GGXX ΛC 大会
	15:00	ムシキング 大会
	19:00	GGXX ΛC 大会

中部



新潟県

★Amusement Stage POPY
新潟市山ニツ649-1 ☎025-286-0763
http://www.popy.tv

12/3	13:00	SFIII 3rd 大会 新潟最強決定戦
12/9	19:00	GGXX SLASH 3on3 大会 第10回 POPY杯
12/10	19:00	VF5 Ver.A 3on3 大会
12/17	19:00	VF5 Ver.A 3on3 大会
12/22	20:00	HYPER SF II 大会 第6回 POPY杯
12/24	13:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
12/31	19:00	VF5 Ver.A 3on3 大会

★エリナ
新潟市津登田640 ☎0256-82-4541
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=milkylove2erina/

12/16	19:00	VF5 Ver.A 大会 第30回 エリナ杯 ◆参加費一人100円

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

12/3	19:00	第6回 ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
12/10	16:00	第20回 MBAC 2on2 大会
12/16	20:30	VF5 Ver.A 大会
12/17	16:00	MBAC ランバト ファイナル
12/23	20:30	第6回 VF5 Ver.A 2on2 大会

※参加費一人100円。当日30分前エントリー可。詳細HPにて

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress

12/1	21:00	鉄拳5 DR ハリソン杯
12/2	20:00	VF5 Ver.A 大会　ハリソン杯
12/8	21:00	VF5 Ver.A ランバト
12/9	20:00	VF5 Ver.A 斉天大聖 斉天十字陵組手
12/15	21:00	VF5 Ver.A ランバト
12/16	20:00	鉄拳5 DR 2on2 大会
12/22	21:00	鉄拳5 DR ハリソン杯
12/23	20:00	MBAC Ver.B 大会
12/30	20:00	北斗の拳 大会
12/31	20:00	VF5 Ver.A 大会　ハリソン杯

★アミューズランド ガディス
高岡市下関6-1 高岡ステーションビル地下街 ☎0766-24-8450

12/2	21:00	北斗の拳 大会
12/9	20:00	KOF'98 大会
12/16	20:00	ティンクルスタースプライツ ランバト
12/23	21:00	MBAC 大会
12/31	21:00	年末恒例カウントダウン フリープレイ ◆参加費3時間500円。対戦台すべてが対象

福井県

★ジョイランド江守店
福井市江守中2-1508 ☎0776-33-1900
http://joyland.or.tp/emojo/

未定	未定	ガンダムSEED DESTINY 大会
未定	未定	QMA III 大会
未定	未定	三国志大戦2 大会
未定	未定	beatmania II DX 13 大会

近畿



滋賀県

★アミューズメント ジャングルクラブ 堅田店
大津市今堅田2丁目39-22 ☎077-573-7717

12/1	20:00	ガンダムSEED DESTINY ランバト
12/2	20:00	WCCF ランバト
12/3	15:00	VF5 Ver.A ランバト
	20:00	GCB ランバト
12/8	20:00	MBAC Ver.B ランバト
12/9	20:00	三国志大戦2 ランバト
12/10	15:00	GGXX ΛC ランバト
	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2ランバト
12/15	20:00	VF5 Ver.A ランバト
12/16	20:00	GCB ランバト
12/17	15:00	MBAC Ver.B ランバト
12/22	20:00	GGXX ΛC ランバト
12/24	15:00	三国志大戦2 ランバト

※大会に関する詳細は店舗まで。
電話FAXによる大会受付は行なっておりません

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

12/2	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/9	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/16	14:00	MBAC Ver.B
12/23	14:00	GGXX ΛC 大会
12/30	14:00	MBAC Ver.B

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

12/3	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/23	20:00	VF5 Ver.A 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

12/3	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/8	25:00	鉄拳5 DR 大会
12/10	15:00	MBAC Ver.B
12/17	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/22	25:00	鉄拳5 DR 大会
12/24	15:00	MBAC Ver.B

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

12/3	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/10	17:00	DrumManiaV3大会
12/17	17:00	GuitarFreaksV3 大会
12/24	17:00	VF5 Ver.A 大会 ◆参加費100円

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-256-5603

12/10	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/16	20:00	VF5 Ver.A 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F
☎075-251-2323 http://www.a-cho.com/

12/2	15:00	旋光の輪舞SP グレフ公認 関東大会 店舗予選
12/3	13:00	Premium DogfightII BANPRESTO CUP 店舗予選
12/7	19:00	GGXX SLASH ランバト第112回 関西ランバト
12/9	11:00	QMA III 大会
	17:00	SF III 3rd 2on2 ランバト 第18回 関西ランバト
12/10	12:00	三国志大戦2 大会
	15:00	SF ZERO3 2on2 ランバト 第68回 関西ランバト
12/21	19:00	GGXX SLASH ランバト第113回 関西ランバト

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

12/2	17:00	バトルギア4 大会
12/3	17:00	頭文字D Ver.3 大会
12/7	17:00	VF5 Ver.A 大会
12/8	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/10	17:00	QMA III 大会
12/15	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/17	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
12/21	17:00	VF5 Ver.A 大会
12/22	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/24	17:00	頭文字D Ver.3 大会
12/29	17:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/31	17:00	湾岸ミッドナイト2 大会
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳細は店内POPにて

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

12/1	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト
12/3	16:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト
12/5	19:00	GGXX SLASH 大会
12/8	19:00	VF5 Ver.A 大会 ◆参加費100円
12/10	15:00	GGXX SLASH 大会
12/12	19:00	MBAC Ver.B 大会
12/15	19:00	頭文字D Ver.3 大会
12/17	15:00	MBAC Ver.B 大会
12/19	19:00	KOF XI 大会
12/22	19:00	湾岸ミッドナイト2 大会
12/24	15:00	QMA III 大会
12/26	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト
12/29	19:00	鉄拳5 DR 大会
12/31	22:00	VF5 Ver.A 大会 ◆参加費100円

※受付は開始1時間前から

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

12/9	19:00	SF III 3rd 大会
12/16	19:00	鉄拳5 DR 大会

★ゲームプラザ OKA III
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

12/6	20:00	三国志大戦2 大会
12/7	20:00	GuitarFreaksV3 大会
12/13	20:00	ベースボールヒーローズ2 大会
12/14	20:00	beatmania II DX13 大会
12/20	20:00	三国志大戦2 大会
12/21	20:00	DrumManiaV3 大会
12/27	20:00	ベースボールヒーローズ2 大会
12/28	20:00	beatmania II DX13 大会
毎週土曜	21:00	WCCF 大会 ウルフ杯
毎週日曜	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会

★GAME PLAZAオレンジハウス
東淀川区下新庄6-9-18 コーポ勝美1 ☎06-6326-1218

12/9	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/16	16:00	MBAC Ver.B 大会
12/23	16:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
毎週火曜	終日	50円2プレイ ◆タイトルは当日発表

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 双葉ビル 1F ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/ibarakivip.html/

12/3	15:00	MBAC 大会
12/7	終日	北斗の拳 対戦会 ◆2クレジット
12/9	終日	月華の剣士2 対戦会 ◆2クレジット
12/10	15:00	カプエス2 大会
12/14	終日	MBAC 対戦会 ◆2クレジット
12/16	18:00	ヴァンパイアセイヴァー 大会
	終日	ヴァンパイアセイヴァー 対戦会 ◆2クレジット
12/17	15:00	GGXX SLASH 大会
	終日	GGXX SLASH 対戦会 ◆2クレジット
12/21	終日	SF III 3rd 対戦会 ◆2クレジット
12/24	終日	北斗の拳 大会
12/28	終日	カプエス2 対戦会 ◆2クレジット

★ゲームプラザVIP 富田
高槻市富田町16-23 ☎0726-93-8739
http://www.asmo-am.co.jp/user/store/tondavip.html/

12/9	終日	SF III 3rd 対戦会 ◆2クレジット
12/16	終日	KOF2002 対戦会 ◆2クレジット
12/23	終日	鉄拳5 DR 対戦会 ◆2クレジット

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

12/3	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
12/10	16:00	TRF2 大会
12/17	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
12/23	18:00	SC III AE 2on2 大会
12/31	16:00	アルカナハート 大会
毎週月曜	18:00	SC III AE 定額フリー対戦会 ◆参加費500円で最長5時間
毎週土曜	19:00	SC III AE SCNランバト 第XI期

Event Pick Up!

『VF5 Ver.A』 5on5 第9回B.M.N開催！

今回で9回目を迎えるB.M.Nが岡山県のファンタジスタにて開催される。遠征組が参加を表明し、すでに波乱の予感。今回も目が離せない大会になりそうだ。

大会エントリー方法
- ネット受付
  12/9（土）24時まで
  E-Mail:amfantasista@mx32.tiki.ne.jp
- エントリー料金：1チーム1,500円
- キャラクター制限無し。アクセスカード必須

大会概要
- 開催日時：12/16（土）　18時開始予定
- エントリー確認：午後5時半まで
- 開催店舗：ファンタジスタ（岡山県）

※詳細はE-Mail:amfantasista@mx32.tiki.ne.jp までお問い合わせください。

近畿



大阪府(つづき)

★チャレンジャー ABABA 天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

12/3	17:00	MBAC ver.B 大会 ◆未入荷の場合は Ver.A で開催
12/10	17:00	GGXX ΛC 大会 ◆未入荷の場合は SLASH で開催
12/17	17:00	MBAC Ver.B 2on2 大会 ◆未入荷の場合はver.Aで開催。参加費1チーム100円
12/24	17:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 ◆参加費1チーム100円

※未入荷、参加者不足の場合は大会を中止する場合があります。受付は店奥のカウンターにて、当日9時～開始30分前まで。指定大会以外は参加費無料。

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433

毎週土曜	18:00	鉄拳5 DR 大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライクNEO 大会

★チャレンジャー 関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

12/2	18:00	GGXX SLASH 大会
12/3	18:00	三国志大戦2 大会
12/9	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/10	18:00	VF5 Ver.A 大会
12/16	18:00	GGXX SLASH 大会
12/17	18:00	MBAC Ver.B 大会
12/23	18:00	VF5 Ver.A 大会
12/24	18:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/30	18:00	GGXX SLASH大会
12/31	18:00	MBAC Ver.B 大会

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

12/17	15:00	MBAC Ver.B 大会 ◆未入荷の場合は旧Ver. で開催
12/24	15:00	第5回 SCⅢ AE 大会

兵庫県

★クラブ セガ 姫路 OS
姫路市駅前町254 姫路OSビルB1 ☎0792-22-6455
http://location.sega.jp/loc_web/cs_himeji_os.html

12/3	11:00	三国志大戦2 兵庫大会 店舗予選 ◆兵庫県内のセガ店舗合同実施大会
12/16	19:00	VF5 Ver.A 公式大会
12/23	11:00	頭文字D Ver.3 大会 姫路最速決定戦

★セガ 三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

12/2	19:00	バーチャロン OT5.66 大会
12/3	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂関西番付[天一第二期第六幕]
12/10	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会[PHASE5] ◆参加費100円
	16:00	VF5 Ver.A 公式大会[FIGHT1] ◆参加費100円
12/17	11:00	三国志大戦2 兵庫大会 三宮サンクス店舗予選 ◆兵庫県内のセガ店舗合同実施大会
	15:00	サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂関西番付[天一第二期第七幕]
12/24	15:00	ゾイド∞EX プラス 大会[第5次]
毎週土曜	15:00	第5期 GGXX SLASH ランバト[SLASH] ◆参加費100円。「GGXX ΛC」入荷済みの場合は「GGXX ΛC」で開催

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

12/2	19:00～24:00	バトルギア4 フリー走行イベント ◆参加費100円
12/3	15:00	頭文字D Ver.3 大会
12/9	19:00	鉄拳5 DR 大会
12/10	15:00	MBAC Ver.B 大会
12/16	19:00	ベースボールヒーローズ2 大会
12/17	15:00	湾岸ミッドナイト2 大会
12/23	19:00	GGXX ΛC 大会
12/24	15:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/30	19:00	SFⅢ 3rd 大会
12/31	15:00	QMAⅢ 大会

和歌山県

★ピタゴラスMQ
和歌山市加納319-1 ☎073-472-3566
http://pita-mq.com

12/2	19:00	MBAC Ver.B ランバト
12/3	19:00	三国志大戦2 大会
12/9	19:00	GGXX SLASH ランバト
12/10	18:30	QMAⅢ 2on2 大会
12/16	20:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
12/17	19:00	三国志大戦2 大会
12/23	19:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
12/24	18:30	QMAⅢ ガチ 大会
12/30	19:00	GGXX SLASH 2on2 大会

中国・四国



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633

12/2	19:00	ガンダムSEED DESTINY 全国大会 予選
12/9	20:00	鉄拳5 DR 大会
12/10	19:00	ポップンミュージック14 大会
12/16	20:00	MBAC Ver.B
12/17	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/24	19:00	VF5 Ver.A 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

12/2	15:00	MBAC Ver.B 大会
12/9	20:00	VF5 Ver.A 公式大会
12/16	18:00	VF5 Ver.A 5on5大会 第9回 B.M.N. ◆詳細はお問い合わせください
12/24	15:00	GGXX ΛC 大会

広島県

★プロバックス JOY サンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎06-6317-0433

12/2	15:00	餓狼MOW 大会
12/3	15:00	SFⅢ 3rd 大会
12/10	15:00	GGXX ΛC 3on3 大会 ◆「GGXX ΛC」が未入荷の場合は SLASH で開催
12/16	15:00	旋光の輪舞SP 大会
12/17	15:00	MBAC Ver.B 2on2 大会
12/24	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会

山口県

★プールイン8
山口市周布町1-22 ☎083-921-2760
http://www.hamq.jp/i.cfm?i=fantacya

12/3	未定	第20章 MBAC Ver.B 2on2 大会
12/10	未定	第14回 GGXX ΛC ランダム2on2 大会
12/17	未定	第21章 MBAC Ver.B ランダム2on2 大会

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町字斉田2554-18 ☎087-843-2788

12/2	19:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会
12/9	19:00	ジョジョの奇妙な冒険 未来への遺産 大会
12/16	19:00	MBAC Ver. B 大会
12/23	19:00	GGXX ΛC 大会

愛媛県

★GAMEショコラ
松山市柳井町1-12-13
http://shokora.holy.jp/

12/17	15:00	第七回 MBAC 大会

九州・沖縄



福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7 ☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

12/1	19:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/8	19:00	ガンダムSEED DESTINY ランダム2on2 大会
12/15	19:00	GGXX SLASH ランダム2on2 大会
12/22	20:00	VF5 Ver.A 大会
12/29	19:00	MBAC ランダム2on2 大会

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15 ☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

12/3	14:00	SCⅢ AE 大会
12/8	19:00	MBAC ランバト
12/9	19:00	VF5 Ver.A 公式大会
12/10	14:00	アヴァロンの鍵 弐 大会
12/16	19:00	三国志大戦2 大会
12/17	14:00	ガンダムSEED DESTINY 大会
12/22	19:00	MBAC ランバト
12/24	14:00	旋光の輪舞 大会

鹿児島県

★クラブ セガ 天文館
鹿児島市千日町15-7 2F ☎099-224-6851
http://location.sega.jp/loc_web/cs_tenmonkan.html/

11/19	15:00	ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 バンプレストカップ予選
11/26	16:00	VF5 Ver.A 第一回 公式大会

イベント情報を掲載してみませんか？

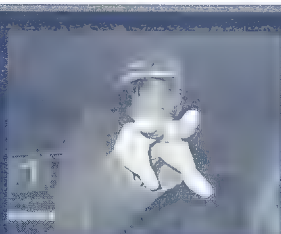
当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか？
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(大体5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者！

今回は4店舗合同ランバト。「GGXX SLASH ジェネレーションズ・カップ」より、10/29に埼玉POPYで開催された大会の優勝者をご紹介。長期に渡り続いたランバトも、11月で終了。次の開催にも期待したい。



今回44名の頂点に立ったのか写真の白頭巾

今月の強者たち

そろそろ上着無しでは寒い季節。それでも「イベント」と聞けば行かなくてはいけない気がしてくる。そんな強者たちを今月も紹介していこう。

●スカイディノス帯広(北海道)
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　10/28・11名
優勝:さいとう・たかを
アカ人(プロヴィデンス)、ゴルゴ(ガナーザクウォーリア)
2位:ラーメンズ　3位 THE☆一発太郎

●桜の牧アミューズパーク(茨城県)
◇鉄拳5 DR 大会　10/14・10名
優勝:某リオ氏(リリ)
2位:故パイプ

◇第3回 VF5 REVISION 1 大会 THE☆野試合　10/21・23名
優勝:わらびー(ベネッサ)
2位:左足の魔術師

◇GGXX SLASH 大会　10/29・14名
優勝:T-SOUL(ソル)
2位:ノアン

●プレビジョイカム石岡店(茨城県)
◇GGXX SLASH 大会　10/7・15名
優勝:つっちー(ミリア)
2位:はせ　3位:ささみ

◇GGXX SLASH 2on2 大会　10/21・16名
優勝 PON(ポチョムキン)、セタ(ファウスト)
2位:キモオタ、ハンマー

●ケアンズ(栃木県)
◇MBAC ランバト 壱　10/1・37名
優勝:オヤシロ(ワルク)
2位:歩巳　3位:Comet

◇MBAC 突発大会　10/8・34名
優勝:ゆきのせ(遠野秋葉)
2位:@NGEL　3位:総統D・かおる

◇MBAC 2on2 大会　10/14・42名
優勝:コメットさんがんばれby2たて
こめ(赤主秋葉)、ぬくぬく(翡翠&琥珀)
2位:F&C01勢　どらまさ、しまじろ
3位:夜明けな勢&東鳩勢　シグマ、タカくん　同3位:fatally　恭介、Ken

◇MBAC ランバト 弐　10/15・32名
優勝 IDIO(蒼崎青子)
2位:かおる　3位:どらたろう

◇MBAC 大会 翡翠杯　10/21・38名
優勝:こめ(赤主秋葉)
2位:ぬくぬく　3位:ゼリー・舞人

◇MBAC ランダム2on2 大会　10/22・26名
優勝:Ken(遠野志貴)、舞人(翡翠&琥珀)
2位:ゼリー &@ngel
3位:DCT、シナモン　同3位:夏夫、栗くん

◇MBAC 5on5 大会 帝武戦　10/28・64名
優勝:Nさんが修羅の国から帰って来なかった件
ゼリー(有間都古)、れぅ(琥珀)、AQM(ネロ・カオス)、
歩巳(遠野秋葉)、Comet(赤主秋葉)
2位:金井さんごめんなさい
とげさぼてん、コハク…かも、タカくん、白ほなみん、カガ
3位:裏切り者のAQMを殺す会　P田、ぶす、マチ、みよし
3位:ところで俺のうまい棒を見てくれ。こいつをどう思う?すごく…なっとう味です…　イディオ、しさも、ささのは、へいたろう、どらまさ

●ルパン122(群馬県)
◇GGXX SLASH 大会　10/1・12名
優勝:夕霧(ミリア)
2位:KC　3位:モゲ

◇KOF 2002 大会　10/15・13名
優勝:ガス@パロ(紅丸、ユリ、ウィップ)
2位:知☆改め羅全十字盤の舎弟　3位:なぎへい@ショタコン

◇北斗の拳 大会　10/15・10名
優勝:タモリ(ケンシロウ)
2位:みそすけ　3位:KTH

◇MBAC 大会　10/22・24名
優勝:白ネロ(ネロ・カオス)
2位:なのは　3位:まかろに

●ゲームセンター リンリン(埼玉県)
◇GGXX SLASH 大会　10/7・27名
優勝:グラ(梅喧)
2位:ロザリー　3位:TOOL

◇MBAC 大会　10/7・24名
優勝:なのは(弓塚さつき)
2位:タイコー　3位:コハク…かも

◇GGXX SLASH 大会　10/14・23名
優勝:青肉(ポチョムキン)
2位:知恵の蛇　3位:けそ

◇MBAC 大会　10/14・13名
優勝:舞阪(暴走アルクェイド)
2位:コハク…かも　3位:フクシマ

◇GGXX SLASH 大会　10/21・24名
優勝:時雨(スレイヤー)
2位:紅也　3位:TOOL

◇MBAC 大会　10/21・16名
優勝:KNIT(暴走アルクェイド)
2位:知恵の蛇　3位:アルク

◇GGXX SLASH 大会　10/28・20名
優勝:グラ(梅喧)
2位:時雨　3位:べべ

◇MBAC 2on2 大会　10/28・18名
優勝:M氏(遠野志貴)、ぶろれす(吸血鬼シオン)
2位:まこう、舞阪

●埼玉POPY(埼玉県)
◇GGXX SLASH ジェネレーションズ・カップ 第2回 ランバト　10/1・30名
優勝:りゅう(ポチョムキン)
2位:サイコ

◇SFⅢ 3rd 大会 第11回P-CUP　10/7・30名
優勝:女子高生はハイソックスがいいと思う　まさぼ(ケン)、みちゅ(マコト)、たおる(ユン)
2位:P-CUPででかすぎるな／ツムーン、負け犬、タールマン

◇SCⅢ AE 3on3 大会 第1回 教授選　10/8・51名
優勝:関東勢を潰しに来ました／The-KT(ヴォルド)、小江戸屋(アイヴィー)、キロミリ(ソフィーティア)
2位:黒い3連星　じーく、しゅがー、プラズマ
3位:キースは90分コース／北千里雪華、とめ、さるすぺP
同3位:じん→くんのいない大会なんて…／のえる、レイヴン、ヨウタん

◇鉄拳5 DR 大会 第28回 プレ軍総杯　10/14・30名
優勝:ジンペーMAX・じんぺー(ヘイハチ)、ハマハー(スティーブ)、しょう○○(ヘイハチ)
2位:S・T・R　STR、SYO-KI、ジュリパン

◇GGXX SLASH ジェネレーションズ・カップ 第2回 ランバト　10/15・35名
優勝:まちゃぽー(カイ)
2位:エン

◇VF5 VERSION A 3on3 大会 第3回 天下一バーム杯　10/21・45名
優勝:人として　おもらし(ジャッキー)、いいとも(カゲ)、千人斬り☆カゲ(カゲ)
2位:松戸A／ハッスル、☆野ひかる、ひま神

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会 第1回東アジアガンダム杯　10/22・28名
優勝:カフラン・ザラα　カフ(アカツキ)、エレガード(デュエル)
2位:AA／落、中

◇鉄拳5 DR 大会 第29回プレ軍総杯　10/28・21名
優勝:ブラック☆マンボウ　クマリ(ニーナ)、近藤マードック(マードック)、miya(ペク)
2位:ノブー人で…／ノブ、ハマハー、クネ

◇GGXX SLASH ジェネレーションズ・カップ 第4回 ランバト　10/29・44名
優勝:白頭領(ファウスト)
2位:まちゃぽー

●メッセ102四街道(千葉県)
◇SFⅢ 3rd 大会　10/8・16名
優勝 金色の天狗石(オロ)
2位:マツケン　3位:BLUE

◇SFⅢ 3rd ランダム2on2 大会　10/8・16名
優勝:マツケン(ケン)、ユオ(ヒューゴ)
2位:ねこまし、たっくふ　3位:金色の天狗石、まぐ

●アミューズメントスペースUFO 八王子(東京都)
◇MBAC 大会　10/21・23名
優勝:アミロース(ネロ・カオス)
2位:タク　3位:貯金

●大久保アルファステーション(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 4on4 大会　10/1・40名
優勝:ていねいプレーヤー
アイス(ウィンダム[JS])、ネジ(ストライクフリーダム)、
アイス2(ストライク[B])、ネジ2(プロビデンス)
2位:白黒　ニート、シエン、グンジ、カラス　3位:ウリキムチ+α／さくら、キャロル、零システム、ノロ

◇月華の剣士2 大会　10/21・32名
優勝:白國(嘉神)
2位:I　3位:茸

◇マーヴルvs.カプコン2 大会　10/22・19名
優勝:英布(ストーム、センチネル、キャプテンコマンドー)
2位:やすお(フィンランド)　3位:さんま

◇GGXX SLASH ランダム 2on2 大会　10/22・18名
優勝:クソル(ソル)、聖(ソル)
2位:ケバ、雛苺の弟子　3位:ラング、えびゅう

◇餓狼伝説SP 大会　10/22・12名
優勝:与作(キム)
2位:GARO坊　3位:TORA

◇KOF'95 大会　10/22・17名
優勝:与作(舞、庵、ルガール)
2位:TORA　3位:ビート北野

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 大会　10/29・14名
優勝:カス(レラ)
2位:るーく　3位:キング

●ゲーム イン サクラ(東京都)
◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 ランバト第1回　10/15・24名
優勝:バズ(デュエル)、黒白(プロヴィデンス)
2位:星、白いの

●ゲームファンタジア 茅ヶ崎店(神奈川県)
◇GGXX SLASH 大会　10/28・24名
優勝:ニクス(聖騎士団ソル)
2位:レミュール

●ゲームラボ アップル(神奈川県)
◇MBAC 2on2 大会 やっぱりキャラ愛が大事 2on2 バトル　10/7・28名
優勝:ローリー／すずめ(シエル)、かんな(有間都古)
2位:即席　もち、SK

◇GGXX SLASH 2on2 大会　10/7・16名
優勝:デザイア様といっしょ　デザ闇、ビバスレ
2位:ああ　南、チョモ　3位:チームドウオ／秋、さいとう

◇湾岸ミッドナイト2 大会　10/8・12名
優勝:アリエス
2位:レン　3位:A:A

◇ガンダムSEED DESTINY 大会 第1部　10/9・20名
優勝:コリッキー
2位:マコラたんハァハァ　3位:カタクジラ

◇ガンダムSEED DESTINY 大会 第2部　10/9・18名
優勝:マコラのためなら死ねる
2位:I Love sutere　3位:暁のグータソ

◇WCCF 大会 アップルカップ 第一部　10/14・16名
優勝:CODE"Enigma"
2位:Levi's　3位:コグマvsヤマアラシ

◇WCCF 大会 アップルカップ 第二部　10/14・16名
優勝:アンジャッシュ
2位:ディアマンチェ.ラクール　3位:テッケン5KNJ

◇アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 第1部　10/28・12名
優勝:カルム
2位:ゼロ　3位:ソフィア

◇アヴァロンの鍵 弐 定例競技会 第2部　10/28・12名
優勝:ニクルス
2位:マテリア　3位:ハリーポッター

◇おしゃれ魔女ラブ&ベリー イベント 第7回 アップルおしゃれコンテスト　10/29・11名
優勝:かりの あゆ
2位:なかじま あやみ

◇ムシキング 大会 第4回 ムシキング公式トーナメント　10/29・16名
優勝:おおつか たかふみ
2位:よしだ かほ

◇QMAⅢ 大会 初心者歓迎2　10/29・12名
優勝:森
2位:283(ツバサ)　3位:すぎしま

●エリナ(新潟県)
◇VF5 REIVISION 1 THE☆野試合　9/30・32名
優勝者:すぐる(リオン)
2位:まこと　3位:サラHK

●ゲームセンターテクノポリス(新潟県)
◇第18回 MBAC 2on2 大会　10/8・22名
優勝:TTK、サボテンミキサー
2位 日野、D　3位:十六夜、T.I

◇第4回 MBAC ランバト　10/15・19名
優勝:TTK
2位 RMM　3位:毒アンテナ

●アミューズメント アズプレス(富山県)
◇鉄拳5 DR 大会　10/6・12名
優勝:江田島(リリ)
2位:おじゃまぷよ　3位:まさかり仁

◇VF5 REVISION 1 ハリソン杯　10/7・16名
優勝:ハリソンチーム
ちゃっきー(ジャッキー)、弥勒(カゲ)、ころぶれいず(ブレイズ)、
ツージー(アキラ)、ニュートン(アキラ)、アーナルンルン(カゲ)、
ちぢれ(ウルフ)、ハリソン(ジャッキー)

◇VF5 REVISION 1 THE☆野試合　9/16・11名
優勝:ツージー(アキラ)
2位:マッスル北陸
3位:ヤマト　同3位:よろしくな

◇鉄拳5 DR 2on2 大会　10/21・18名
優勝:ダブル兄弟姉妹　ダブル定額ベビー(ロウ)、とらぞう(エディ)
2位:エリア　多嘉、むにや
3位:KEM抹殺会　猫熊、アオキ　同3位 PSP2 TV協会　おじゃまぷよ、まさかり仁

◇鉄拳5 DR ランバト　10/27・14名
優勝 涅槃(カズヤ)
2位:如月　3位:江田島

◇VF5 REVISION 1 大会 ハリソン杯　10/28・11名
優勝:ハリソンチーム
ちゃっきー(ジャッキー)、イケダ(ベネッサ)、
イゲリオン初号機(パイ)、ぬじゃべす(リオン)、
JUMR海王(サラ)、ハリソン(ジャッキー)

●アミューズランド ガディス(富山県)
◇MBAC 大会　10/25・20名
優勝:KYサマー(レン)
2位:JET　3位:ひろすけ・しろな様ゲキ萌え

◇KO'F98 大会　10/25・12名
優勝:まるやき
2位:望月　3位:かげろう

●ジョイランド江守店(福井県)
◇beatmaniaⅡDX 13 3on3 大会　10/8・12名
優勝:WING21、Qu、DEKO

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　10/15・24名
優勝:まかせる(フリーダム、ラゴゥ)
2位:スイッチ　3位:ひでぶ

◇三国志大戦2 3on3 大会　10/26・21名
優勝 薬や、りさちん3、さきっちょ
2位:コモン大切に、大佐、狂

●ネオアミューズメントスペース a-cho(京都府)
◇GGXX SLASH 第108回 関西ランバト　10/5・74名
優勝:ダウト(スレイヤー)
2位:MNE　3位:ナバイケン

◇QMAⅢ 第24回 関西ランバト　10/14・87名
優勝 アイン
2位:りーふ　3位:もんぶティ

◇三国志大戦2 大会　10/15・32名
優勝 袁紹がっ!!
2位:マキャベリ　3位:マスヲ

◇GGXX SLASH 第109回 関西ランバト　10/19・80名
優勝:R.F(ファウスト)
2位:大将　3位:白河萌人

◇SFⅢ 3rd 2on2 ランバト 第16回 関西ランバト　10/21・41名
優勝:ハレンチ☆ンポチ／お?!そば(ユリアン)、アフロ(ユリアン)
2位:ああああ　梅園、てるちか

◇MBAC 3on3 大会　10/22・192名
優勝:キャラ的に無理っぽいけどコウさんおるし^^
コウ(赤主秋葉)、どれみふぁでぐち(遠野志貴)、
みるみるミルキー(有間都古)
2位:キャメイくん誕生日おめでとう／こうじ、キャメイ、からageBOY
3位:クールになれ岸田剛一 p.s二連覇／GO1、nekoo、シュウ

◇頭文字D Ver.3大会　10/29・14名
優勝:ヒデ
2位:オカ

●KO-HATSU(コーハツ)(大阪府)
◇SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅲ期 第7戦　10/14・10名
優勝:さるすぺP(アスタロス)
2位:南千里雪華　3位:DC2K

◇SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅲ期 総合・27名
優勝 さるすぺP
2位:南千里雪華　3位:DC2K

◇SCⅢ AE SCNランバト 第Ⅳ期 第1戦 10/28・10名
優勝:南千里雪華(雪華)
2位:とれとれえもん。　3位:さるすぺP

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第Ⅲ期 第8戦　10/8・11名
優勝:怪傑ロビン(閑丸)
2位:ダモス　3位:和辻

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第Ⅲ期 総合・32名
優勝 J
2位:怪傑ロビン　3位:K.J

●チャレンジャー関大前店(大阪府)
◇三国志大戦2 大会　10/1・16名
優勝:パオーン
2位:畑

◇GGXX SLASH 大会　10/7・17名
優勝:白河直人(エディ)
2位:エターナル　3位:エース

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　10/8・20名
優勝:チャリは偉大(ソードストライク・ガイア)
2位:GUNDAM NEET DESTINY I　3位:禁止機体使用

◇VF5 REVISION 1 大会　10/14・12名
優勝:ゲル(エル・ブレイズ)
2位:投げキャラ 3位:ざる

◇GGXX SLASH 大会　10/21・14名
優勝:白河直人(エディ)
2位:しおん　3位:サイス

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　10/22・14名
優勝:ハル(イージス・デュエルAS)
2位:NEET DESTINY　同率3位:ガム中、コロリンと赤の他人

◇ガンダムSEED DESTINY 大会　10/29・12名
優勝:仲良し?(フリーダム・デュエル)
2位 3連覇…?　3位:最悪な店員と最低の客

●ハイテクランド セガ アビオン(大阪府)
◇VF5 VERSION A お手並み拝見5 店舗予選　10/1・64名
優勝:ハウル(カゲ)
2位:えるびー

◇MBAC 大会　10/15・58名
優勝:コウ(赤主秋葉)
2位:A・I　3位:シュウ・マーガトロイド

◇第3回 SCⅢ AE 大会　10/29・11名
優勝:とれとれえもん。(アスタロス)
2位:MA-2　3位:カイ勢

●セガ 三宮 サンクス(兵庫県)
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂 関西番付 第弐幕　10/1・19名
優勝 コウ(レラ)
2位:中尉　3位:Archer

◇幽遊白書 大会　10/1・10名
優勝:PHILEAS(武威)
2位:ツバキ　3位:刃頭

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 43　10/7・26名
優勝:マッド(ヴェノム)
2位:帷　3位:葉月

◇ガンダムSEED DESTINY 大会 PHASE 4　10/8・24名
優勝:ロンロンハウス　ろんげ(セイバー)、ジョーカー(イージス)
2位:D　ルナマリア、イザーク　3位:サスカッチはガチ!?／赤、黒

◇三国志大戦 2 大会 SANX CUP 1　10/9・32名
優勝 紫電の剣姫
2位:MABUI♪　3位:杏

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 44　10/14・26名
優勝:あっつん(イノ)
2位:明日は入試　3位:綾

◇バーチャロン OT5.66 大会　10/14・12名
優勝:チャパネ(フェイイェン)
2位:EXR　3位:やすまる

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 ランバト 第四期 侍魂 関西番付 第参幕　10/15・20名
優勝:ゆた(チャムチャム)
2位:五月雨　3位:久

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 45　10/21・24名
優勝:マッド(ヴェノム)
2位:ブラブ　3位:帷

◇ゾイド∞EX プラス 大会 第4次　10/21・10名
優勝:マリオ(エナジーライガー)
2位:まろ茶　3位:セイジ

◇VF5 VERSION A 大会 THE☆野試合　10/22・12名
優勝:しるびあ(ラウ)
2位:まー　3位:まわわ

◇第5期 GGXX SLASH ランバト SLASH DUEL 46　10/28・30名
優勝:フシゲ(紗夢)
2位:CPO　3位:帷

●ピタゴラスMQ(和歌山県)
◇MBAC ランバト　10/7・29名
優勝 由夢様儲(七夜志貴)
2位:クラウザーさん

◇三国志大戦2 大会　10/8・14名
優勝:パンチ
2位:けけけ

◇GGXX SLASH ランバト　10/14・18名
優勝:白アン(闇慈)
2位:沢渡

◇QMAⅢ 2on2 大会　10/15・20名
優勝:STAR BUCKS　ひぃたん、KOH
2位:伝説のヘディング、宇野

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　10/21・28名
優勝:パパはすべてをなぎはらう／ニット(ガイア)、シュウ(ブリッツ)
2位 ネコ

◇三国志大戦2 大会　10/22・10名
優勝:新SRくれ
2位:小宇宙馬超

◇MBAC 2on2 大会　10/27・27名
優勝:レイカ儲／キチク1(軋間紅摩)、キチク2(暴走アルクェイド)
2位:メルブラやってて、アルカナありえんとかない^w^

◇GGXX SLASH 2on2 大会　10/28・18名
優勝:梨　玉葱(メイ)、しっき～(ソル)
2位:きしがわ

◇QMAⅢ ガチ 大会　10/29・18名
優勝:NOBU
2位:かとり～ぬ

●ファンタジスタ(岡山県)
◇GGXX SLASH 大会　10/8・12名
優勝:ダーク(ミリア)
2位:ほうる　3位:ネコ

◇サムライスピリッツ天下一剣客伝大会　10/29・12名
優勝:ほうる(閑丸)
2位:久　3位:まこと

●プロバックス JOYサンモール店(広島県)
◇サムライスピリッツ天下一剣客伝 2on2 大会　10/1・23名
優勝:ブラック／ユ～ト(慶寅)、かえ～で(閑丸)
2位:A／ねこ、こま
3位:⊂二(　＾ω＾)二⊃ブーン／ソマス、ネコ耳と玉ねぎ剣士

◇SFⅢ 3rd 2on2 大会　10/8・24名
優勝:ようせいさん　EDK(ヒューゴー)、鉄格子(Q)
2位:キングオブループ／ワタR、ナカソネ　3位:はやく人間になりたい／タカミ、Gデカ

◇旋光の輪舞SP 大会　10/9・17名
優勝:腰痛(笑)(ミカB)
2位:釣りでした(笑)　3位:くま袋@終焉の王

◇GGXX SLASH レディース 大会　10/14・11名
優勝:橘明(ポチョムキン)
2位:雷姫　3位:みつ

◇GGXX SLASH ランダム 3on3 大会　10/15・24名
優勝:Fチーム／猫(ヴェノム)、なべお(ジャム)、伏(テスタメント)
2位:Aチーム／ヒラ、ハウ、ヤズ　3位:Gチーム／毒島力也、ラマダーン、セイヨ

◇MBAC 2on2 大会　10/22・31名
優勝:ソマス一人でOK(レン)、ねむい(弓塚さつき)
2位:カイオーガ使い、よくわかんないが出場　3位:月詠、もっテリアん

◇ガンダムSEED DESTINY 機体ランダム 2on2 大会　10/29
優勝:ルナマリアだいちゅきだぉ　るなまりあ狂のU、ドンビキのフェイカー
2位:Uのトランプの弱さは異常　たね、ほむら
3位:ハイエロファント緑　ビス、カキョウイン

●戦～ikusa～(香川県)
◇鉄拳5 DR 大会　10/7・25名
優勝:ばとら～(フェン)
2位:カポ　3位:みきてぃぃ@すかすば

◇VF5 VERSION A 大会　10/15・13名
優勝:あなたの的(アイリーン)
2位:MARU　3位:ロッド

●アミューズメントスペース OPA(福岡県)
◇MBAC ランダム2on2 大会　10/6・14名
優勝:チェル(シエル)、ヤミ(弓塚さつき)
2位:四季、そら　3位:そ、みー

◇VF5 VERSION A 大会　10/13・14名
優勝:かわばたミニ(ブレイズ)
2位:神速ジャッキー　3位:SILVER

◇ガンダムSEED DESTINY ランダム2on2 大会　10/20・18名
優勝:マキビィ、ヤマシナ
2位:ワタベ、G　3位:あ、アルファ

◇GGXX SLASH ランダム2on2 大会　10/27・16名
優勝:雫(ソル)、さる(ブリジット)
2位:みゃー、AA　3位:ぎんぎん、ファントム

●セガ ワールド 大塔店(長崎県)
◇アヴァロンの鍵 弐 大会　10/8・15名
優勝 耀
2位:ムジナ　3位:ヤイバ

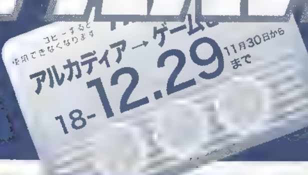
◇WCCF 大会　10/9・14名
優勝:パラサイト@
2位:クララ・ドラゴン!

◇ガンダムSEED DESTINY 2on2 大会　10/22・16名
優勝:第13独立戦隊　凍雨、シャア

◇頭文字D Ver.3 大会　10/29・10名
優勝:キョウスケ
2位:トト

●クラブ セガ 天文館(鹿児島県)
◇MBAC 2on2 大会 第10章　10/21・44名
優勝:八雲(翡翠&琥珀)、もち(ワラキアの夜)
2位:みかん、RYO　3位:でぃーし、劣化版でぃーぎ

使って遊べる!! アルカディアクーポン



今月は和歌山県と愛媛県に新しく加盟店が! 2006年12月現在、46都道府県にクーポンを使えるお店があるぞ! 高知県のゲームセンター様、加盟をお待ちしております!

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 アミュージアム和歌山店(和歌山県)、GAMEショコラ(愛媛県)

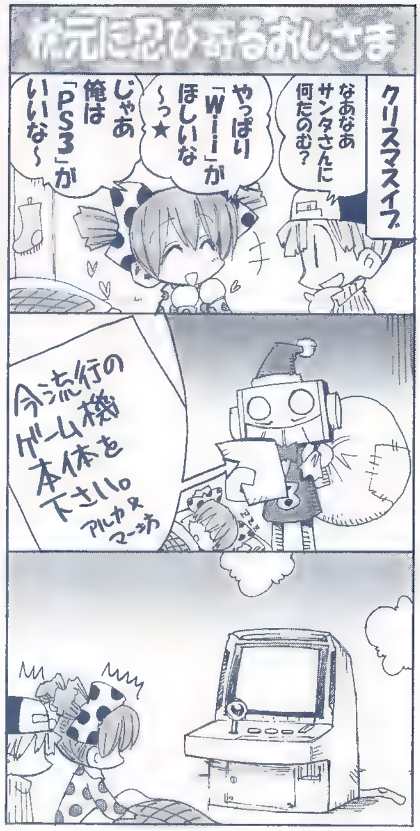
加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。



マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ハイテク セガ 仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランド セガ 郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中嶋ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F~2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1~1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F~3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F~3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店(※1)	八王子市東町11-3 シグマゲームファンタジアビル B1~4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2 10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7	☎042-710-8800
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マリオン相模原ビル B1~1F	☎042-769-9474
	ゲームラボアップル	大和市大和南2-2-3	☎046-261-7642
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド 豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ—38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2丁目1508	☎0776-33-1900
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001

※1 **アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。
※2 **トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.44

福岡県 天神ギーゴ

店舗情報

住　所：福岡市中央区天神2-7-6
電話番号：092-724-5971
営業時間：10:00～25:00
URL：http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

対応ゲーム

ビデオ　メダル　プライズ

※メダル、プリクラ以外に対応しています。

スタッフより

人気対戦ゲームはほぼ押さえています！大会イベントも盛りだくさん！ レトロゲームは毎月入れ替え！

Access



西鉄福岡天神駅・市営地下鉄天神駅より徒歩3分。新天町アーケード街を突き当たりまで。

長崎県 ハイテク セガ 浜の町

店舗情報

住　所：長崎市浜町2-26
電話番号：095-827-7173
営業時間：10:00～24:00
URL：http://location.sega.jp/loc_web/hs_hamanomachi.html

対応ゲーム

ビデオ

※カードゲームおよび『バーチャファイター5』は対象外とさせていただきます。

スタッフより

ビデオゲームコーナーは2階。各種新作ビデオゲームを多数取りそろえております。

Access



長崎バス・長崎県営バス「中央橋」バス停、または路面電車「西浜町」電停より徒歩3分。

コピーすると使用できなくなります **アルカディアクーポン**

アルカディア→ゲームセンター

18-12.29 11月30日から まで

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	☎0598-26-7055
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店(フウキグループ)	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト(フウキグループ)	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU(コーハツ)	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3-22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県 NEW!	アミュージアム和歌山店	和歌山市小雑賀613-1	☎073-431-2280
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店(フウキグループ)	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
徳島県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦(いくさ)	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県 NEW!	GAME ショコラ	松山市柳井町1-12-13	☎090-4339-1593
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎ 092-724-5971
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18-15	☎0956-34-6070
長崎県	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
熊本県	セガ マービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**メダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します（お求めの前にクーポンをご提示ください）。
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

ハイスコア全国集計

2006年10月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T. II	シングル	713,510	K助	ゲームBOX.Q2（愛知）
ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～	EXTEND MODE	20,381,240	プチてんし 誰かやって下さい！（><;）	ゲームプラザ・ショールーム（熊本）
	シャスタ	17,142,180	DGN	個人申請 扇ヶ丘レジャーセンター（石川）
	メイディ＆ミディ	14,499,610	ポン酢シャワー	ゲームBOX.Q2（愛知）
トリガーハート・エグゼリカ	クルエルティア	590,604,030	れっさ～	トライアミューズメントタワー（東京）
メタルスラッグ6	クラーク	86,112,240	SAK氏、でんでんの更新マダー？チンチン	個人申請 ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
	フィオ	29,706,190	みすたーえっくす	個人申請 セガワールド静岡（静岡）
	マルコ	28,718,700		
式神の城III	バトゥ・ハライ	11,637,117,760	KDK-TAKEYUKI	グッデイ21（東京）
ポップンミュージック14 FEVER！	おしゃれDEフィーバー	388,141	cha	モンキーハウス本館（福岡）
	ガールDEフィーバー	391,214		
	ボーイDEフィーバー	386,376		
	未来DEフィーバー	386,617		
	浪漫DEフィーバー	393,293		
ビートマニアII DX13 DistorteD	TRANCE	7,846	LUU&CO	ピタゴラスMQ（和歌山）
雷電III	1Pプレイ	18,890,930	木之本 まいﾞん	Game in えびせん（東京）
エスプガルーダII	タテハ	916,098,093	Clover-TAC	個人申請 ゲームスタジオキューブ高円寺店（東京）
	アゲハ	940,310,813	mYU	個人申請 プラボ南松本店（長野）
TETRiS THE GRAND MASTER3 TERROR-INSTINCT	WORLD-MASTER	5'24"21	ASとても おめでたい事がありました。	デイトナIII（埼玉）
鋳薔薇	1P側	31,983,440	お茶まにあ-KMT	ゲームプラザ・ショールーム（熊本）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	アルクェイド	6,661,800	哀の伝道師	Game in えびせん（東京）
	蒼崎青子	3,574,600	●止めってのは、こーやってやるんやでー	
	シエル	4,625,800	カレーパン未使用 えび店長	
	赤主秋葉	4,803,500	あちゃーん	
	琥珀	4,192,800	リコで抜刀ループなんて出来ないのだー	
	猫アルク	4,620,400	1ヶ月に一度の儀式	
	ネロ・カオス	3,519,100	えびせん来店記念 KOL	
	翡翠＆琥珀	4,019,700	今頃アルルゥ？ K●L	
	メカヒスイ	3,847,400	それともエルルゥ？ K☆L	
	弓塚さつき	4,058,900	なるGO	
	ワラキアの夜	3,626,200	ごんた先生の説教使用 えび店長	

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	妙義 右回り	2'52"892	RRL-渋谷英毅	個人申請 イミグランデ相模原店（神奈川）
ザ・ランブルフィッシュ2	オービル	1,056,010	某氏の指令その1	GAME'S MILK（京都）
翼神	ROBIN	3782京7320兆2371億3274万2960	DBS	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
	EAGLE	2962京0015兆4833億5804万8940		
	HAWK	3650京8703兆7652億4919万5220		
	GROUSE	3385京3587兆6642億7096万3200		
式神の城	???	5,958,279,160	えろすちんP←QMA4で削除対象？	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ファイティングレイヤー	ジャニス	3,490,300	りくどー	Game in えびせん（東京）
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	アレックス	11,614,300	頭脳を使った車シバキが重要！車ラーさきお	えの木（高知）
ストリートファイターEX2	春麗	3,530,500	SSC-VAP	Game in えびせん（東京）
ストリートファイターZERO3	E.本田	5,924,000	G.M.C.T・H	モンキーハウス本館（福岡）
バトルガレッガ	グラスホッパー	14,738,040	VMT-T島B	ゲームファクトリー マグマ川越店（埼玉）
雷電DX	初級 連付き	7,608,200	PPP-T.B	デイトナIII（埼玉）
	練習 面数優先 連付	19,250,900（4周目2面）	EXCHANGER	個人申請 シマダゲームセンター（東京）
ギルティギア イグゼクス	ディズィー	20,099,400	金はあれど時間がない G.M.C.DUO㊗	モンキーハウス本館（福岡）
D&Dタワーオブドゥーム	クレリック	1,147,730	新太郎	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
	ファイター	1,162,012		
プリクラ大作戦	グレイ	47,905,100	LKR	Game in えびせん（東京）
セクシーパロディウス	ミカエル	7,067,800	ALZ-H.M	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
首領蜂	タイプA	64,190,190	SOF-WTN	デイトナIII（埼玉）
天地を喰らうII	趙雲	4,491,600	AXIOM-H.Y㊗	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ストライカーズ1945	ZERO	2,301,900	J.G.K-ALL㊗	個人申請 GAME IN COO（兵庫）
Gダライアス	ラムダ	32,390,090	F.F.J.-FFJ	個人申請 PLC大久保店（東京）
龍虎の拳2	キング	4,161,340	少年	Game in えびせん（東京）
	テムジン	2,407,060	㊙ちゃん	
	ジョン・クローリー	3,967,800	味噌が嫌い	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	タクマ・サカザキ	3,423,443	D.I	
	ミッキー・ロジャース	3,401,203		
	ユリ・サカザキ	3,555,075		
フェリオス	ハード	1,304,080	TEN	GAME'S MILK（京都）

お詫びと訂正

旋光の輪舞 NEW Ver.	ベルナ	45,554,730	ERO@ベルナちゃん達に愛されてます♡	グッデイ21（東京）

アルカディア12月号（No.79）の「ハイスコア全国集計」において、『旋光の輪舞NEW Ver.』【ベルナ】のスコアが掲載されていますが、これは以前のスコアを更新していませんでした。同作同部門の最終スコアは上記の通りとなります。ここに訂正するとともに、お詫び申し上げます。

講　評

『メタルスラッグ6』の【フィオ】はイージーモードを選択したスコアで、2面ボスでのザンテツソード稼ぎで150万点落ちです。また、【クラーク】は8000万点台中盤の争いになりましたが、連続トップの座を守っていた「☆Y.H☆」氏を抑えて、初期のトップである「SAK」氏が1位に返り咲き。ちなみにその効果は不明ですが、ランクを下げるために意図的にわざとミスをしている場所があるそうです。

『ピンクスゥイーツ ～鋳薔薇それから～』のノーマルモードはため撃ちに加え、残機無限の現象を使いミス後の無敵時間にボスの弾幕発射口に重なって弾消し点を稼ぐなど、もはやプレイが通常のゲームでは考えられない形になっています。

『メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A』はこれまでトップを独占していたプレイヤーが弟子を多数育成したとのことで、プレイ人口が増えています。結果パターンも進化。更新ラッシュになっています。

ちなみに【猫アルク】のみ電源パターンが使用できないため、CPUの出現テーブルを固定できず、クリア可能な出現テーブルを引くまでプレイ回数を重ねているそうです。

『翼神』は4機体が同一プレイヤーによる更新。最高得点機体の【ROBIN】に関しては4000京の大台が見えているそうですが、自機スピードが速いのに加えレバーの入力遅延の関係上で弾除けが非常にしづらいのがネックになっている模様。また、なぜか機体によって5面前半の敵数が違っているなど、移動スピードの違いによる勲章回収数以外にもスコア差が出る要素があるとのこと。

『首領蜂』の【タイプA】は以前のトップスコアから、500万点近くの大幅な更新を見せています。2周目のコンボパターンが恐ろしいほどに進化しているようですが、1周目も3000万点ペースが現実になるなど（今回のスコアは1周2838万点）恐ろしい限り。

ただ、コンボをつなぐタイミングがシビアで安定しないゲーム性ですが、ほかの機体も含めて今後の更新がどうなるかを見守りたいところです。

『Gダライアス』の【ラムダ】（ラスボスがオトシゴのコース）は2面でのαビーム使用を1回減らし、それを4面で使うという、ここにきての根本的なパターン変更がキモ。こちらも最終的にどこまで伸びるのか注目しましょう。

HIGH SCORE CLOSE UP!

旋光の輪舞SP

ベク・チャンポ
49,193,450
ゆず様、ぶらばん！ FDまだですか？
グッディ21（東京）

三条 櫻子
50,073,840
tarou
グッディ21（東京）

ベルナ
45,246,060
KOOL-ERO@おっぱいに寸止め
グッディ21（東京）

ツィーラン
43,575,470
ツィーんぽっぽ
グッディ21（東京）

ミカ・ミクリ
51,056,460
金髪ツインテは強い！ さべ ぴぶっ
グッディ21（東京）

ファビアン・ザ・ファストマン
44,447,900
tarou
グッディ21（東京）

リリ・レヴィナス
42,562,050
残念!!今日からでした
グッディ21（東京）

SPでもグッデイ21がトップを独占！

『旋光の輪舞New VER.』に続く今回のバージョンアップでも、ゲームのシステム面でさまざまな調整が施されている。特にMリロード中に近接攻撃が可能になったことや、ダッシュ攻撃がつながりやすくなった点は一部のキャラにとっては重要な変更点だ。

ただし、スコアシステムに変更は無くこれまで通り、ノーマル、ファイナルボスの破壊、ステージクリア時のタイム、そしてアーマー残量に応じたボーナスが主な得点源だ。

クリアしたステージ数と撃破したボスの数が、そのままステージクリア時に加算されるボーナスの倍率になり、キャラによって多少は異なるがタイムを最優先するプレイになる。

今回の集計では出だしからグッデイ21の「tarou」氏と「ERO」氏が見事7部門を独占したわけだが、【ファビアン・ザ・ファストマンで】は約180万点差で福岡サブカルチュアの「WSM-F.K」氏が2位に迫るなど、前バージョン同様に九州、四国勢の台頭も十分にありうるだろう。

独特のプレイヤー層を持つ本作だが、これまでのトップ陣に加え、今後も新規のプレイヤーの参入にも期待したい。

THE BATTLE OF 幽★遊★白書～死闘！暗黒武術会～

3'42"51
モカ夫
えの木（高知）

桑原の裏番スペシャルが決め手

今回トップのプレイヤーは"桑原"を使用している。これはCPUに対して桑原の裏番スペシャル（ⓀⓅⓅ）が非常に有効なため。CPUにⓀⓅⓅを出すと最後のPがほぼ安定して当たるのだ。

Ⓟが当たった後に喧嘩アッパー（⇧Ⓟ）を出せば、それも連続して食らってくれるため、"⇧Ⓟ→Ⓟ→ⓅⓅⓀ→⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ"のコンボが全キャラに入り、体力ゲージの約5割を減らせる。

ただし、戸愚呂弟や鈴駒など一部のキャラにはこの方法は通用しないので、このあたりをどう凌ぐかが、ほかのプレイヤーとのタイム差につながったと思われる。

ハイスコア集計店一覧

ただ遊ばせるだけのゲームセンターではない。スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、それがハイスコア店舗だ！

地域	店名	住所	URL	営業時間	TEL
北海道	GAME 41	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	http://game41.web.infoseek.co.jp/	【営】11:00～27:00	☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店	八戸市長苗代4-1-20		【営】9:00～24:00	☎0178-20-5612
岩手県	ハイテク セガ 盛岡	盛岡市大通2-6-11	http://sega.jp/location/tenpo/home.html	【営】11:00～24:00（日・祝は10:00～24:00）	☎019-623-2562
宮城県	ゲームセンタードリーム	仙台市青葉区中央2-1-17 東四ビル B1		【営】9:30～21:50	☎022-224-1046
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1		【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）	☎048-269-8119
埼玉県	ゲームファクトリーマグマ 川越店	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html	【営】10:00～24:00	☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	http://www.game-bingo.com/	【営】10:00～24:00	☎047-395-2065
千葉県	西千葉スターダスト	千葉市中央区春日2-25-4 ジャンボビル 2F		【営】10:00～24:00	☎043-244-9721
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	http://www.try-inc.co.jp/tower/	【営】10:00～24:00	☎03-5295-2345
東京都	グッディ21	江東区北砂7-4-4		【営】13:00～24:00	☎03-5690-0821
東京都	大久保アルファステーション	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html	【営】10:00～25:00	☎03-5330-8595
東京都	AMUSEMENT LAND Kentagon	新宿区百人町1-10-7	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00～25:00	☎03-5386-2460
東京都	AMUSEMENT LAND Kyontagon	新宿区百人町1-18-11	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/	【営】10:00～25:00	☎03-5330-6226
東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2		【営】10:00～24:00	☎03-3943-6735
東京都	ゲームスタジオキューブ	板橋区赤塚2-2-18		【営】10:00～24:00	☎03-3554-2261
東京都	Game in えびせん	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	http://www.ebi-cen.com/	【営】12:00～24:00	☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	http://www.matmouse.jp/	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）	☎044-751-8570
神奈川県	イミグランデ 相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1		【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）	☎042-753-8881
神奈川県	ゲームラボアップル	大和市大和南2-2-3	http://www.on-wave.co.jp/apple/	【営】10:00～24:00	☎046-262-2838
新潟県	ロングラン万代	新潟市万代1-1-26		【営】10:00～24:00	☎025-245-0202
岐阜県	ゲームブルース	大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F		【営】10:00～24:00	☎0584-82-6196
愛知県	ゲームBOX.Q2	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	http://nmt.cside.com/q2/	【営】9:00～24:00	☎052-452-0920
愛知県	GAME-COLLEGE	愛知郡長久手町山越110	http://www.college1.co.jp/index.html	【営】11:00～24:00	☎0561-61-1439
愛知県	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	西尾市高砂町41番地	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/	【営】9:00～24:00	☎0563-56-7953
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	http://www.sega-am.jp/	【営】10:00～24:00	☎0565-26-6777
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市平生町20	http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=sushirow	【営】13:00～23:00	☎0598-26-7055
京都府	GAME's WiLL	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	http://www.gameswill.co.jp/	【営】10:00～24:00	☎075-711-1435
京都府	GAME'S MILK	宇治市大久保町北ノ山101-5	http://www.milk.uji.kyoto.jp/	【営】8:30～24:00	☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F		【営】9:00～24:00	☎06-6357-6677
大阪府	アミューズメントスタジアム豊中	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号		【営】10:00～24:00	☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	和歌山市加納319-1	http://pita-mq.com/	【営】10:00～24:00	☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	出雲市渡橋町985-3	http://www.harolapi.com/	【営】10:00～24:00	☎0853-23-0731
高知県	えの木	高知市旭町3-104		【営】10:00～24:00	☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	福岡市中央区六本松2-6-7	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml	【営】10:00～24:00	☎092-731-0052
福岡県	サブカルチュア	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル		【営】9:00～24:00	☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	熊本市黒髪5-4-62	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/	【営】10:00～24:00	☎096-343-9831
熊本県	SPOLA九品寺	熊本市九品寺5-10-15		【営】10:00～27:00	☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店	鹿児島市中央町34-10		【営】8:00～24:00	☎099-252-8884
鹿児島県	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	http://hurricanekanoya.fc2web.com/	【営】24時間営業	☎0994-41-4188

ハイスコア通信

●GAME 41（北海道）
『ゼロウイング』/3,174,270/み○○ま社長/17-14/『ギガウイング』（カーマイン）/50,851,153,892,020/新舞子は今?/ALL 残1/すぐるのコスプレ秒読み開始!

●ハイテク セガ 盛岡（岩手県）
前号のゲセマブ隊の皆さま、そして遠征に来られたシューター勢の皆さま、ご来店ありがとうございました。『怒首領蜂大往生』A-type/1,263,870,960/盛岡遠征記念しんのすけ（AUM）/ALL

●デイトナⅢ（埼玉県）
10月8日のテトリス対戦会に参加してくださった皆さま、お疲れ様でした。またの機会をお楽しみに。

●ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉県）
『虫姫さま』の続編が出ますね。当店も入荷します!　今度のレコ姫はひと味違う!　ア……アブノーマルですか?

●大久保アルファステーション（東京都）
10月下旬から11月上旬にかけまして、当店4階フロア、5階フロアが拡張オープンいたしします!　それに伴いビデオゲームを大量入荷致します!　ぜひ、ご来店ください!!

●Game in えびせん（東京都）
この号が出るころには、『虫姫さまふたり』、『MBAC Ver.B』が入荷されていると思います。よろしく!!

●マットマウスパートⅡ（神奈川県）
『虫姫さまふたり』、『MBAC Ver.B』、『GGXX ΛCORE』入荷予定です。

●ゲームラボアップル（神奈川県）
これが載るのは、『QoD』のバージョンアップ後ですよね……お客様、スタッフ共々廃人のようにプレイしていることでしょう。見える、未来が見えるよ～

●ロングラン万代（新潟県）
この号が出るころにはきっと景色が白い新潟の地……。新作ほくほくゲームたち、『MBAC Ver.B』、『GGXX ΛCORE』のWタイトルで大いに熱くなりましょう!　『虫姫さまふたり』など他タイトルもお忘れなく!

●ゲームブルース（岐阜県）
この時期は涼しくて気持ちよくて眠くなりますね。いつでも寝られます。いつまででも寝られます。

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
『虫姫さまふたり』や『雷電Ⅳ』が入荷したとして、それでは何を消せばいいものやら。格闘ゲームそのほかもまた然り。いつも頭を悩ませております。

●GAME-COLLEGE（愛知県）
『連ザⅡ』が4台で4ライン。100円2クレの日もあります。『ギター V3』、『ドラムV3』も100円2クレの日あります。一度来店してみてね。

●ハイテク セガ 豊田（愛知県）
レトロゲーム常設20台以上!!　リクエストなどは当店ノートまで。

●ピタゴラスMQ（和歌山県）
もう年末!　12月ですよ!　MQも年末に向けてラストスパート!『MBAC Ver.B』、『GGXX ΛCORE』に頭脳を鍛えるあのゲームまで!　年が変わるまで全力で突っ走りますよー!

●えの木（高知県）
何かの間違いで入れた『斑鳩』が大人気の大号令です。アイレムの『ロードランナー 2』&『3』も、おっさん連中に大人気の大号令。『幽★遊★白書』だけは、ガチで何かの間違いです。

●ゲームプラザ・ショールーム（熊本県）
『バトルガレッガ』（ボーンナム）/16,508,910/TAM（たむ）/ALL

●スポラ九品寺（熊本県）
『虫姫さまふたり』入荷しました。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
11月～12月にかけては『MBAC』、『GGXX』の新作が入荷致します。また、新作ゲームで店長が自ら期待しているものも入荷しますので、楽しみにしておいてくださいね。

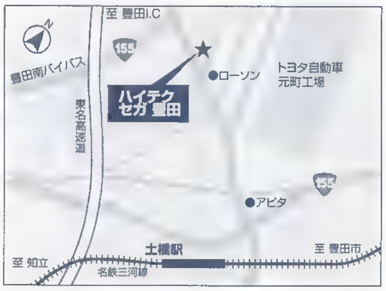
●電脳遊園地 ハリケーン鹿屋店（鹿児島県）
夜9時からは『ドラム』の空きが見られます。がっつりと練習したい方はこの機会にぜひ!!　先日の『ストⅢ3rd』大会も盛況でした!　遠征組にしこたまやられたので鹿屋勢も奮起していますよ。ファイト!!

ハイスコア店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～

ハイテク セガ 豊田

■ 愛知県豊田市深田町1-65-1
■ TEL：0565-26-6777
■営業時間：10:00～24:00
■URL：http://location.sega.jp/loc_web/hs_toyota.html



ビデオゲームの画面数70台以上を誇る当店は、まさに"ハイテク セガ"の名に恥じない造りになっております。ラインナップの中で特に人気なのは『スパイクアウト』や『バーチャロンフォース』など、多人数通信系のゲームになっております。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは ◎店舗名 ◎連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス） ◎店長およびハイスコア担当者名 ◎サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◎お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

HI-SCORE

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ！

"ハイスコア全国集計"のコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

虫姫さまふたり

オリジナルモード、マニアックモードをキャラ別に【オリジナル・レコ】、【オリジナル・パルム】、【マニアック・レコ】、【マニアック・パルム】の4部門で集計します。

※ゲーム開始時のショット選択は自由です。

■工場出荷設定[DIFFICULTY：2、EXTEND SETTING：1.ORIGINAL 1ST 20,000,000 2ND 60,000,000/2.MANIAC 1ST 35,000,000 2ND 120,000,000、SHIP STOCK：3、RAPID FIRE（SHOT C）：ON]

AFTER BURNER CLIMAX

【スコア】の1部門で集計します。

※使用機体は問いません。

■工場出荷設定[DIFFICULTY：NORMAL、PLAYERS AIRCRAFT：3、CABINET MOVEMENT：ON]

君もチャレンジ　ハイスコア

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

②右下の個人申請用紙を141％に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。

※本誌No.60（2005年5月号）以前に付随している個人申請用のハガキは現在と住所が異なっておりますので使用しないでください。

～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～

個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。

スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。

※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

次回集計
（アルカディア3月号掲載）は
2006年12月17日（日）
までに出されたスコアで、
12月20日（水）当日消印まで有効です。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体ものの改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ARCADIAMAGAZINE.com

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

PC　http://www.arcadiamagazine.com/

i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアのあて先は

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1

（株）エンターブレイン アルカディア編集部

「全国集計ハイスコア」係

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数　　難易度

備考

達成日　　年　　月　　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター　名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係の無いご意見、ご感想に関しましても返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して

あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して

問い合わせFAX番号
03-3265-7340

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。



お待たせしました！
闘劇'07 タイトル発表
闘劇魂 Vol.4
予価 1,344円
2006年12月27日発売予定
今年の冬は新作が目白押し！ もちろん闘劇魂Vol.4では大ボリュームで徹底的に攻略していくぞ。新作だけでなく、旧作の攻略も続けていくので、格ゲーファンにはうれしい一冊に仕上がっている。また、遅くなってしまったものの、闘劇'07タイトルの発表もあるのでぜひとも手にしてもらいたい。
GUILTY GEAR XX CORE
MELTY BLOOD
ARCANA HEART
今回も目が離せない付録DVD！
新作、旧作のコンボムービーや、最近開催された大規模大会の試合映像など。見ておきたい映像が詰めこんである豪華DVDになっている。
DVD VIDEO
この冬、ムック刊行ラッシュ再び！
対戦する前には必読の一冊！
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.37
Virtua Fighter 5
BlackBook
－Keep it MORAL－
2006年12月27日 発売予定
予価1,700円
お待たせしました！ ついに各技のフレーム数値を一挙公開！ さらに各キャラクターの対戦攻略など、対戦で勝つためには欠かせない情報が満載。
特別付録DVD
『VF5』初の特別称号"天龍"。その称号保持者をはじめ、各キャラクターのエキスパート三人がチームを組んだ熱い闘い「同キャラ3on3」を収録！
厚みを増した
シナリオなどを徹底公開！
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.38
旋光の輪舞 SP
2006年1月中旬発売予定！
変更点にいち早く対応せよ
enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.39
GUILTY GEAR XX CORE
2006年1月下旬発売予定
株式会社 エンターブレイン

猿渡編集長の 底辺ゲーセン狂騒曲

第二十八回「ゴールドウィンド」

PS3を買うために並ぶ人数は0だが『WCCF』、『三国志大戦2』、『戦場の絆』、『クエD 3』のプレイ待ちで並ぶ人数は50%以上の編集部。PS3に興味なんてあるのか？

猿渡「いやぁ、PS3が出ましたね」
ぶっちゃけ先生「町は大祭りだったようじゃな、ぶっちゃけ」
猿渡「発売初日の購入者の加熱ぶりは、"盛り上がってるな"という感じもありましたが、それを静観している人がずっと多いという構図も見えた感じですね」
ぶっちゃけ先生「まぁ、徹夜組を含めて熱心なゲームファンがいるのは良いことですな、ぶっちゃけ」
猿渡「でも、すぐにオークションに出すという、転売目的の購入も多かったとか」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、パニック寸前になっていた某家電量販店などは、整列のための店員の懸命なる注意が無視され続けたのは、購入者のほとんどが日本語が分からない連中ばかりだったから、なんてホントみたいな冗談が言われてるくらいじゃからな」
猿渡「というか、冗談になってない面もあって、一部の報道では実際に中国人の集団がアルバイトを使って並んで購入させて、買ったそばからアルバイト代と引き換えに買い取って（譲り受けて）、その大量のPS3を堂々とトラックに積み込んでいた、なんて話もあるようですからね」
ぶっちゃけ先生「ちと、その行為自体、ぶっちゃけ過ぎじゃないんか？」

●

というわけでPS3の話題だが、ひとまず中国人転売団の話はどうでもよい。アーケード誌なわけだから、それっぽいことを書かせてもらうと、気になるのが互換基板の存在だ。

PS2はシステム246(&256)、ゲームキューブはトライフォース、XboxはChihiro™、という互換基板が存在する。もちろん、これらの普及は家庭用ハードと全く関係無いわけではない。ベーシックな基板として広く出回っていたNAOMI(&2)はドリームキャストとの互換基板だが、さすがに今どきNAOMI(&2)のゲームを、ドリキャスに移植という流れはキビシイので、自然と普及している家庭用ハードの互換基板が軸になる。ただし、これがアーケードゲームにとって良いことかどうかは別の話だ。

現在多くのゲームがリリースされているシステム246(&256)もPS2の普及とは違い、かなり渋い広がりだった。それに比べ、ドリキャスが無くなったのに、NAOMI(&2)でのゲームが健在なのが実情である。この違いは開発環境や基板価格など、さまざまな要因があるが、こうした「基板情勢」に変化をもたらすタイミングが、今回の家庭用新ハードの登場である。

果たして、市場観測で語られるPS3の普及の鈍さはどう働くのか。好調なDSの恩恵を受けやすい任天堂Wiiの互換基板（存在は未確認）が躍進するのか。それともChihiro™の後継基板が登場するのか。いずれにせよ、これらが出てこない以上、次なるアーケードのハード展開は見通しが立たないともいえる。その辺りの覇権争いを、秋の夜長に夢想してみるのも面白いかもしれない。

次号予告

ついに闘劇'07のタイトル決定！今回はどのタイトルが競技種目になるのか、要注目だ!!

闘劇'07種目決定!

さらに！

Quest of D Ver.3.0 王国の守護者 エクストラカード付き!

アルカナハート／GUILTY GEAR XX ΛCORE／MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B／Virtua Fighter5 VERSION A／機動戦士ガンダム 戦場の絆／虫姫さまふたり／旋光の輪舞SP／機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合 vs. Z.A.F.T.II／鉄拳5 DARK RESURRECTION／三国志大戦2　ほか掲載タイトル多数!

次号 2007年2月号は 2006年 12月27日(水)発売予定
予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス館 mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿 post@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
2月号（2006年12月下旬発売予定号）への投稿は締め切りました。
3月号（2007年1月下旬発売予定号）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

3月号／12月15日(金)必着
4月号／1月17日(水)必着

編集後記

●東京・渋谷と千葉・蘇我にオープンした、セガのカードゲーム専門フロア「G-link」の新店舗。その特徴は、電子マネー Edyを使用するので両替の必要が無いことです(73ページより)。また、ゲセマブの取材で訪れた中には、プレイ料金を退店時にまとめて払う「ATOシステム」が採用されているお店が見られます。後払いなので1プレイ60円や88円という価格設定も可能です。これからの時代はこのような小銭を使わないお店が主流になっていくのでしょうか？
ゲームの合間に両替する手間が省けたり、手ごろな価格で遊べるのはうれしいですが、実際にコインを投入する行動が伴わないとすごい勢いで財布の中身が減っていきそうですよね。(及川)

●12月末に発売される「闘劇魂 VOL.4」で発表される「闘劇'07」の開催タイトルを、ここを読んでくれたキミだけに一足先に教えよう……なんてするわけないじゃん。とにかく盛りだくさんなラインナップなので期待してほしいぞ。(猿渡)

●「アルカナハート」が表紙。女ゲー雑誌コーナーに平積みされるに100萌えバーガー。実際のゲームを見てみると、なかなか工夫に富んだシステム・キャラ、そして完全描き起こしグラフィックで、思わず胸が熱くなる。(杉田)

●アルカナ、ΛCORE、メルティ、バトファンと、2D格ゲーラッシュ。へたれなだけに複数遊ぶのは無理なので、稼働時期が集中すると、どれをメインに据えるか迷っちゃう！　もう少しずらしてほしいなぁ。(アルカナしもでん)

●多忙につき思いのほか『VF5』、『QoD3』に時間が割けず、うっかり携帯ゲーム機の某ガンダムに手を出してしまい……夜な夜な人間学園に現れては大須やブンブンと育成に励む始末。早くゲーセン行きたい……。(Itakyo)

●結局手を出してしまった『QoD 3』と、記事が本格的に始動した『アルカナハート』。My頭脳の容量は、この二つで限界に……。結果、『三国志大戦』ができなくなりました(笑)。複数タイトルをこなせる人ってスゴイ！(河野)

●今年は格ゲーを中心に、年末に新作が集中してますね。今後しばらくはどのゲームをやり込むか、悩みどころです。各方面で話題の『アルカナハート』、非常に面白そうです。久々の純新作格闘として期待したいですね。(まこ～るクマ)

●久々の可動筐体モノ『AFTER BURNER CLIMAX』が面白い。最初は難しく感じるかもしれないけど、敵を倒さなくてもクリアできるし、スピード感は抜群。クライマックスモードで敵を一気に墜とすそう快感も○(おじゃ)

●闘劇魂Vol.4の制作が佳境です。今回は冬の新作3タイトル大特集で、寒い冬のお供に最適な読みごたえ(になっているハズ)！　秋の格ゲー大会の動画や、世紀末バスケ部コンボ集なども楽しめる。皆さんヨロシクです。(&ぅ)

●久しぶりにドライブゲームを担当しました。つーか「BG4 Tuned」面白いです。特にドリフトモードが。長く緩いコーナーを、ハイスピードでテールを滑らせながら抜けたときの快感は格別です。ぜひ一度試してみてください！　(野口)

●「虫姫さまふたり」を細々とプレイしています。どちらのモードもへたれプレイヤーな自分には厳しい難度ですが……。もう1コイン入れるのでショットの威力を2倍にしてもらえませんかね？　弾消しに失敗して悶絶する日々です。(上野)

●個人的におでんブーム到来。同郷の友人を誘ってナンジャタウンの「おでん博覧会」に通います。ディ・モールト最高なご当地おでんに舌鼓が打てますよ。あ、焼津おでんに一言。味噌とだし粉は一緒にかけないでください。(花澤)

●「トリガーハート」のイラコン&OTH。たくさんのご応募ありがとうございました。そして、発表できなくてスミマセン。先日、GRA氏とHirune氏に渡してきたのですが、「忙しい時間の癒しになりそうです」と喜んでいましたよ。(永田)

●「バトルファンタジア」のロケテストに2日間とも参加。開店前に行列ができるほどの盛況でした。綺麗、楽しい、かわいい！(特に男性キャラが)、この先のチューンアップが楽しみな対戦格闘であります！(崎枝aka鶴岡)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート **0570-060-555**
(土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野 淳一／野口 晶／安藤 慶祐　高橋 誠／小沢 正／上野 真嗣／岸 俊行／花澤 貴宏／及川 司／永田 秀幸／崎枝 雄悟
■編集協力(五十音順)　穐山 秀明／赤男／age／飛鳥／アストロ／伊勢猫／MVP／おおさか／OYZ／カイゼルちくわ／KYO／栗田／黒鉄タカスエ／京城／ケンちゃん／小山 祥之／C・LAN(トリスター)／庄司卓／新丸一／ずるずる／タケヤマ／田渕健康(トリスター)／タンカー／ちび太／ちゃっきー／ニクマン／ねぎ／パチ／華火霊／ハメコ。／ヒョン／fan114／福田柵太郎／腐乱人形／マンボウ／マンモス丸谷／ミスター／もっぷ／モミアゲ／矢永／ゆきのせ／養老影
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン　福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力　籐原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順)　草野 直也／小森 大輔／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹　和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井 神／オイコ／閃屋／斉藤コーキ／saxyun
■業務部　青木 孝道／割石 芳司
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田 竜馬／樋口 尚子
■編集総務　須藤 史紀／高木由美子／山内ユリコ

お詫びと訂正

●アルカディア2006年12月号(No.79)表紙におきまして「頭文字D ARCADE STAGE 4」の記載がありますが、実際には記事は掲載されておりません。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア2006年12月号(No.79)P106「HALF-LIFE 2 SURVIVER」におきまして、攻略記事内、バトルモード武器データに記載しております「サブマシンガン」(グレネードランチャー)の威力データ数値に誤りがありました。威力の数値が「30」となっておりますが、正しくは「100」となります。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア2006年12月号(No.79)P051「三国志大戦2」記事におきまして、プレイヤーのお名前に誤りがありました。関東Cエリアのカコミ内に「のりのり太郎」とありますが、正しくは「のりのり太朗」になります。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

●アルカディア2006年12月号(No.79)P175猛者通信ドス竜におきまして、ゲームセンター[illegible]の平日の営業時間の記載に誤りがありました。正しくは、平日は10時30分から営業となります。
[illegible]したことを深くお詫びすると共に、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 1月号 [No.080] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.080
第8巻 第1号 通巻第80号 平成19年1月1日発行(毎月1回1日発行)　雑誌11547-01
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は72ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア1月号[No.80]アンケート対応番号

1	バトルファンタジア
2	GUILTY GEAR XX ΛCORE
3	アルカナハート
4	MELTY BLOOD Act Cadenza Ver.B
5	機動戦士ガンダム 戦場の絆
6	Quest of D Ver.3.01 王国の守護者
7	アーケードニュースアナライズ
8	アルカディアデータベース
9	日本縦断ゲームセンターマップ
10	読者プレゼント
11	機動戦士ガンダム0083 カードビルダー
12	セガ冬の新作紹介
13	2SPICY
14	OutRun2 SPECIAL TOURS SDX
15	LET'S GO JUNGLE! LOST ON THE ISLAND OF SPICE
16	機動戦士ガンダムSEED DESTINY 連合vs.Z.A.F.T.Ⅱ
17	三国志大戦2
18	旋光の輪舞SP
19	バトルギア4 Tuned
20	AFTER BURNER CLIMAX
21	虫姫さまふたり
22	バーチャファイター5 VERSION A
23	機動戦士ガンダム0079 カードビルダー
24	ワールドクラブ チャンピオン フットボール ヨーロピアンクラブス 2005-2006
25	THE BATTLE OF 幽★遊★白書～死闘!暗黒武術会～
26	HALF-LIFE2 SURVIVOR
27	ベースボールヒーローズ2
28	ドルアーガ オンライン ザ・ストーリー・オブ・オーン
29	鉄拳5 DARK RESURRECTION
30	パチャっ子インフィニティ5
31	GUILTY GEAR XX SLASH
32	闘劇魂
33	ビート・レイジング
34	BEMANIトップランカー決定戦Archive
35	GuitarFreaksV3
36	DrumManiaV3
37	みんなで鍛える全脳トレーニング
38	機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン ～修羅の双星～
39	トリガーハート エクステンション
40	アイドルマスター
41	メダル攻略道場
42	プライズワンダーランド
43	アルカディア フロンティアーズ
44	新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
45	設定資料集
46	猛者通信ドス龍
47	アーケードゲームライブラリー
48	VGMラボ
49	ゲームセンターイベントリスト
50	アルカディアクーポン
51	ハイスコア全国集計
52	次号予告&ぶっちゃけ先生
53	編集後記・奥付

Q9.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

アルカディア No.080

アンケートはがき

P.208にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号		番号		番号		番号		番号	

Q4. よく行くゲームセンターの名前とその最寄り駅を教えてください。

A4. 〔　　　〕都 道 府 県　■最寄り駅〔　　　〕

ゲームセンター名〔　　　〕

Q5. 今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。

A5. 〔　　　〕

Q6.ゲームを作りたいと思ったことはありますか?　その理由も教えてください。

A6. □Yes　□No

■理由〔　　　〕

Q7.ゲームスクールで学びたいと思ったことはありますか?

Yesと答えた方は学びたいことを、Noと答えた方はその理由を教えてください。

A7. □Yes　□No

〔　　　〕

Q8. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A8. 〔　　　〕ページ　〔　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　〕都 道 府 県　**P.N**〔　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

郵　便　は　が　き

料金受取人払

麹町局承認

4298

差出有効期間
平成19年3月
31日まで
(郵便切手不要)

102-8431

110

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

ARCADIA No.080 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A9. 職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　年　月　日	電話　(　　)			
住所	□□□-□□□□　都道府県　市郡区				

※プレゼントの番号はP.072参照

Q10. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A10. □書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□前号も購入している
□そのほか（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

Q11. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A11.

Q12. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A12. □ニンテンドーゲームキューブ　□ニンテンドーDS
□プレイステーションポータブル　□プレイステーション2　□Xbox360
□家庭用ゲーム機は持っていない　□その他機器（　　　　　　　　）



〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-01

4910115470178
00619